第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊

1997年1月3日

40

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

GAME PLAYERS EX 隨刊附送
不另收費 請向書報攤索取

每本港幣35元

新超級機械人大戰
攻略＋完全資料手冊

97送禮第一彈
《遊戲誌》最受歡迎遊戲直選 SATURN部門直選
PSYCHOPAD JR.縱橫無敵有獎遊戲

徇眾要求
GPM盃《創造職業球會》
錦標賽接受報名

深入研究《街頭霸王 III》
《街頭霸王EX》

SHINING THE HOLY ARK
妖精補完計劃

隱藏人物、隱藏武器、隱藏選項——全部現形！
FIGHTER MEGAMiX
SOUL EDGE

《WILD ARMS》三人行

《鬥神傳3》14人物全出招

DON'T MISS THESE GAMES
TERRA PHANTASTICA
天外魔境 第四之默示錄
CLOCK TOWER 2
CAN CAN BUNNY首映日2
OVER DRIVIN' GT-X
首都高BATTLE外傳
ALICE IN CYBERLAND
電腦黑魔HAKAIDER
魔法少女PETTY SAMMY
3D射擊遊戲工場……



-可用於Playstation, Sega Saturn及Super Nintendo
-十對一同步設定(10 in 1 Programmable),按制一次可出絕招
-4組自設記憶組合(Macro),可儲存4個人物或4個遊戲之設定
-獨立Auto Fire , slow motion 等功能一應俱全
-向內傾斜大面板,防滑橡膠手柄及重金屬底板
-逆轉絕招方向控制(Flip)

In addition to the metal base and arcade button layout, it offers one- and 10-move combo programming ideal for fighting games. 1997 VIDEO GAME BUYER'S GUIDE Rating: 9.5

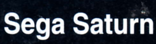
This arcade joystick can seemingly do no wrong. Rating: 9.5 P.S.X. 1996 June/July Issue

The Psychopad K.O.'s greatest strength lies in its move programming abilities.
Rating: 9.0 EGM² June issue, 1996







Sega Saturn | Playstation | Super Nintendo

-十對一同步設定,按制一次可出絕招
-12/14個可自行設定按鍵
-4組自設記憶組合(Macro)
-可選用標準設定(Game Defaults)

✈現凡購買Psychopad K.O.,Psychopad Jr.或WonderStick皆可獲贈精美詳盡之格鬥遊戲秘技寶鑑，送完即止。秘技寶鑑全書共146頁，輯錄現時最流行格鬥遊戲之秘技，包括Street Fighter Zero 2，鐵拳2及Tobal No.1等，實爲格鬥遊戲愛好者極佳之收藏品。



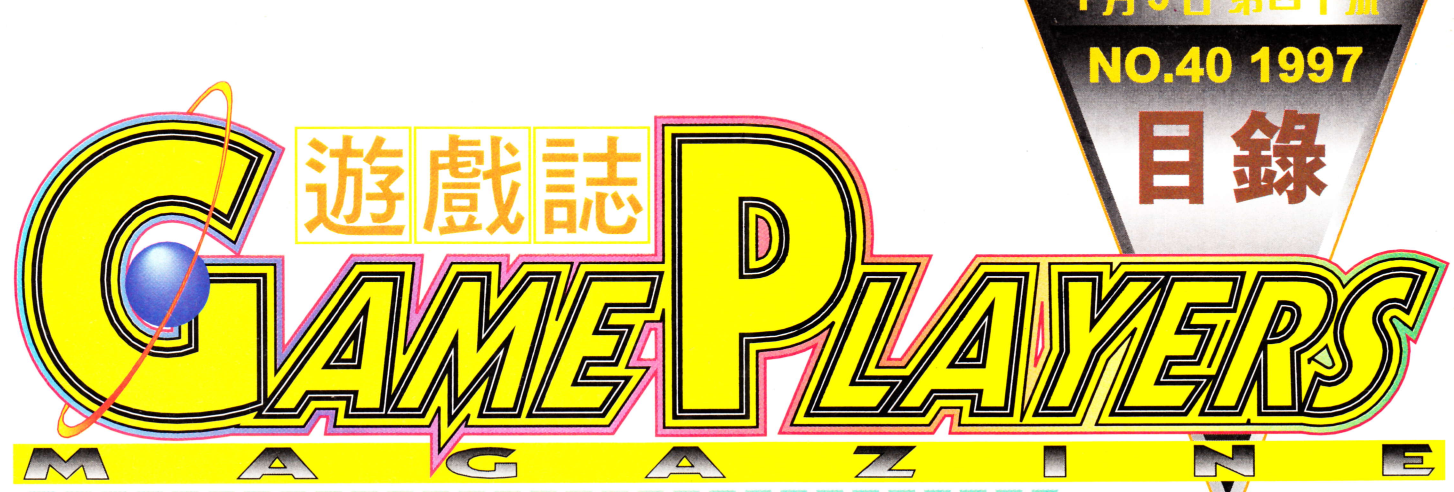
The Psychopad Jr. is a well built and responsive controller.
Rating: A- The Buyers Guide **Oct 1996**

H.K. Distributor: **Wonder Star Corporation Ltd.**
Shop 3 & 5, Basement Whampoa Internet Zone, Home World, Site 12 Whampoa Garden, Hung Hom, Kowloon.
Tel: 2764 8002 Fax: 2774 0806

Singapore Distributor: **Relialogic Corporation Pte Ltd.**
Blk. 231, Bain Street, #02-25, Bras Basah Complex, S180231 Singapore.
Tel: 65-338-7728/7729 Fax: 65-3386865

1月3日 第四十號
NO.40 1997

目錄



有獎遊戲＋比賽等住你

究極的資料攻略

徇眾要求 猛料出擊

新GAME速報

攻略一族

遊戲玩家有話說

賞心樂事

隨刊附送

GAME PLAYERS EX
猛料如雲

機種








3DO 3DO
AD 街機
FC 任天堂
PC-FX PC-FX
GB GAME BOY
GG GAME GEAR
M-CD 世嘉 CD
MD 世嘉五代







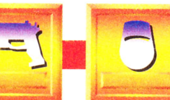

NG NEO · GEO
PC-E PC ENGINE
PC PC 個人電腦
PS PLAY STATION
SFC 超級任天堂
SS SATURN
N64 NINTENDO 64

遊戲性質

ACT 動作遊戲
FIG 對戰格鬥遊戲
RPG 角色扮演遊戲
ARPG 動作角色扮演遊戲
SRPG 戰略角色扮演遊戲
AVG 歷險遊戲
SLG 戰略／模擬遊戲
SPT 體育遊戲
SOC 足球遊戲
RAC 賽車遊戲
STG 射擊遊戲
PUZ 智力遊戲
TAB 桌上遊戲
MOV 電 影
EBOK 電子圖書
ETC 其他遊戲

其他

2P. 雙 打
MPLY 多人參與
MEM 需記憶卡／有記憶進度功能
LNK 通訊對戰
不適合十八歲以下人士



對應光線鎗



對應滑鼠
對應軚盤
對應 ANALOG 控制桿

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔 1～2 小時休息 10～15 分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、溼水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、 阿三◆FREELANCE WRITER／ZAC、SPYDER ◆COVER DESIGN／子濃 ◆GOD GUNDAM MODEL PROVIDE／鴻發模型精品店
◆COVER PHOTOGRAPHY／王船◆GRAPHIC DESIGN／子濃、SING、FAI ◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD. ◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.、EPS PRODUCTION LTD. ◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED ◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866 ◆ADVERTISEMENT／NELSON CHAI TEL:(852)2527-8665
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

遊戲索引 *（本索引以遊戲種類及筆畫排序）*

年末年始！

1996年度《遊戲誌》最受歡迎遊戲直選

選出五大部門最佳遊戲

畫面部門　音樂部門　人物／機械部門

遊戲性質分類BEST 3　最受歡迎遊戲BEST 10

大獎十名：各獲SATURN冬季限定版主機一部

其他豐富獎品：TAKARA HMD眼罩電視一部，《FF VII》公仔一套（6隻）；《心跳回憶》座枱月曆，《心跳回憶》襟章，《超級機械人》匙扣，《侍魂》匙扣，《侍魂》掛布，《龍虎之拳》匙扣，《KOF 96》匙扣，《KOF 96》掛飾，《KOF 96》海報，《鬼太郎》開信機，《VIRTUA FIGHTER》掛布，《SOUL EDGE》房樘及《SOUL EDGE》掛簾各十份。

又是年末年始的大日子，一如往年一樣，《遊戲誌》再次邀請各位讀者，選出今年最受歡迎的遊戲。今年的選舉分為兩大機種部門——PlayStation部門及SATURN部門，上期刊出PlayStation部門，今期再刊出SATURN部門的直選表格。

本來，NINTENDO 64在今年推出，亦推出了好些值得獲獎的遊戲，不過由於該機推出時間尚短，遊戲數量跟其他機種相差太懸殊，為免有不公平及「分豬肉」的現象出現，推選委員會決定留待下屆選舉才增設N64部門。

同樣地，參加這次選舉的讀者，均有機會獲得豐富獎品。不要錯過這得獎機會，填妥參加表格，寄來香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓「遊戲誌遊戲直選SS部門」，選出你最愛的遊戲吧！

PlayStation部門截止日期：1997年1月3日
SATURN部門截止日期：1997年1月17日
公布日期：1997年1月31日（第42號）

歡迎影印本表格參加

PlayStation部門直選表格已於上期刊出

SATURN部門

（收錄期間：1995年12月4日至1996年12月6日）



ACT

1 BRAIN DEAD 13
2 CHRISTMAS NiGHTS
3 GUARDIAN HEROES
4 NiGHTS夢精靈
5 SATURN BOMBERMAN
6 TRYRUSH DEPPY
7 VATLVA
8 洛克人X3
9 花小路大作戰
10 電腦戰機VIRTUAL ON
11 機動戰士高達
12 慶應遊擊隊活劇篇
13 龍珠Z偉大的龍珠傳説
14 叮噹 大雄與復活之星
15 GEX
16 JONNY BAZOOKA
17 必殺！
18 吞食天地 II~赤壁之戰~
19 EARTH WORM JIM 2
20 IRONMAN／XO
21 美少女戰士SAILOR MOON
SUPER S~VARIOUSEMOTION~
22 STEAKS WINNER G1完全制霸之道

ARPG

23 LINKLE LIVER STIRY
24 THOR精靈王紀傳
25 DARK SAVIOR

AVG

26 3×3 EYES 吸精公主
27 CAN CAN BUNNY首映日
28 CAN CAN BUNNY首映日2
29 ENEMY ZERO
30 NIGHTURTH#01闇之扉
31 七間秘館
32 天地無用！御魅理溫泉水氣娜娜之旅
33 月花霧幻譚～TORICO～
34 北斗之拳
35 同級生IF
36 行兇寫真
37 時空偵探DD
38 新世紀EVANGELION
39 野野村醫院的人們
40 爆烈HUNTER
41 POLICE NUTS
42 神秘的世界
43 ALONE IN THE DARK 2
44 RETURN THE ZORK
45 DEATH MASK
46 退魔業
47 HORROR TOUR
48 DISC WORLD
49 探偵神宮寺三郎
50 DEFCON 5
51 ZORK 1

ETC

52 必殺！柏青哥COLLECTION
53 FLASH SEGA SATURN認識編
54 GAME WARE
55 GAME WARE VOL.2
56 GAME WARE VOL.3
57 PUZZLE & ACTION
58 VIRTUA FIGHTER CD PORTRAIT
59 占都物語第一章
60 美女危機
61 超人圖鑑
62 真女神轉生～惡魔召喚師～惡魔全書
63 四命推柱
64 STREET FIGHTER II MOVIE
65 PLAYBOY KARAOKE VOL.1
66 PLAYBOY KARAOKE VOL.2
67 LULU
68 SPECIAL GIFT PACK

FIG

69 FIGHTING VIPERS
70 FIST
71 NINKU-忍空
72 REAL BOUT餓狼傳説
73 STREET FIGHTER ZERO
74 VAMPIRE HUNTER魔域戰士續集
75 VIRTUA FIGHTER金碟CG集
76 VIRTUA FIGHTER KIDS
77 WORLD HEROES PERFECT
78 水滸演武風雲再起
79 鬥神傳URA
80 拳皇'95
81 餓狼傳説3
82 龍珠Z真武鬥傳
83 龍爭虎鬥II完全版
84 STREET FIGHTER ZERO 2
85 侍魂3斬紅郎無雙劍
86 RISE OF THE ROBOT

PUZ

87 PD 超人方塊
88 羅輯方塊
89 ROADRUNNER
90 自殺仔S
91 痛快！射擊方塊
92 BODY SPECIAL 246
93 MOUDYA金幣方塊
94 CLOCK WORKS
95 3D旅鼠



96 JEWELS OF THE ORACLE
97 上海GREAT MOMENT
98 MAGICLE DROPS 2
99 SUPER PUZZLE FIGHTER II X
100 大牌砦
101 心跳回憶對戰PUZZLE蛋
102 坂木優子戀之預感
103 泡泡龍
104 宿題+PUZZLE AND ACTION 1
105 謎魔界村

RAC
106 ROAD DASH
107 SEGA RALLY CHMPION
108 OUTRUN
109 STREET RACER EXTRA
110 TAITO CHASE H.Q. PLUS S.C.I
111 VIRTUAL競艇
112 灣岸DEAD HEAT+REAL ARRANGE
113 VIRTUA RACING SS
114 WIPEOUT
115 DESTRUCTION DERBY

RPG
116 CYBER DOLL
117 LUNAR SILVER STAR STORY
118 SWORD & SORCERY
119 艾拔戰記外傳～歐汀之傳說
120 空想科學世界
121 真・女神轉生
123 大冒險

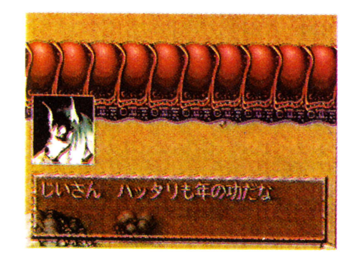
SLG
124 ANGELIQUE SPECIAL
125 ETERNAL MELODY永遠之旋律
126 GOTHA II天空之騎士
127 MASTER OF MONSTERS
128 QUOVADIS
129 VIRTUAL PHOTO STUDIO
130 WINNING POST 2光榮賽馬2
131 WORLD ADVANCED大戰略作戰FILE
132 大運動會
133 日本足球聯賽創造職業球會
134 心跳回憶
135 哥斯拉列島震撼
136 銀河少女警察2086
137 銀河英雄傳説
138 櫻大戰
139 誕生S～DEBUT～
140 THEMA PARK
141 WIZARD'S HARMONY
142 提督之決斷 2
143 THE TOWER
144 WINNING POST 2
145 AIR MANGERMENT 96
146 信長之野望RETURNS
147 AQUAZONE FOR SS
148 昇龍三國演義
149 三國志V
150 TURF WIND~武豐 競走馬育成GAME~
151 風水先生
152 秀吉.信長SET
153 太閤立志傳II
154 皇龍三國演義

SOC
155 FIFA 96足協足球96
156 HAT TRICK HERO S
157 J LEAGUE VICTORY GOAL'96
158 VICTORY GOAL WORLD WIDE EDITION
159 奧運足球
160 actua SOCCER
161 STRIKER'96

SPT
162 BIG HURT棒球
163 DEC ATHLETE奧運在亞特蘭大
164 VIRTUAL OPEN TENNIS
165 WORLD SERIES BASEBALL II
166 野茂英雄WORLD SERIES BASEBALL
167 松方弘樹之WORLD FISHING
168 FISHING甲子園
169 GREAT NINE 96
170 JAPAN SUPPER BASS CLASSIC'96

SRPG
171 DRAGON FORCE
172 FEDA REMAKE !
173 RIGLORD SAGA 2
174 傳説之ORGE BATTLE
175 夢幻模擬戰III
176 TARTICS ORGE

STG
177 SPACE HARRIES
178 AFTER BURNER
179 BLACK FIRE
180 BATSUGUN
181 CHAOS CONTROL
182 DARIUS II
183 DEATH CRIMSON
184 GRADIUS DELUXE PACK
185 GUN BIRD
186 GUN GRIFFON
187 HYPER REVERTHION超能昆蟲格鬥
188 METAL BLACK黑鋼
189 MIGHTY HITS
190 PANZER DRAGOON 2
191 TITAN WARS
192 SEXY沙鍋曼蛇
193 SONIC WING SPECIAL
194 STRIKERS 1945
195 THUNDER FORCE GOLD PACK 1
196 THUNDER FORCE GOLD PACK 2



197 VIRTUA COP 2
198 人造人間HAKAIDER
199 首領蜂
200 疾風魔法大作戰
201 特搜機動隊J.S.W.A.T.
202 實況多嘴沙鍋曼蛇
203 鋼鐵靈域
204 機動戰士高達外傳 I 戰慄之藍
205 機動戰士高達外傳 II 蒼藍之繼承者
206 戰國BLADE
207 THUNDER HAWK 2
208 超兄貴~究極…男之逆襲~
209 GEN WAR
210 NIGHT STRIKER S

TAB
211 HAUNTAD CASINO
212 PINBALL BALL GRAFFITI
213 VIRTUAL CASINO
214 GALJAN
215 IDOL STAR夏色回憶麻雀編
216 心跳麻雀天堂
217 心跳麻雀GRAFFITI
218 自己中心派～TOKYO MAHJONH LAND
219 美少女雀士REMIX
220 美少女雀士II
221 麻雀HYPER REACTION R
222 麻雀天使ANGEL LIPS
223 麻雀四姊妹若草物語
224 麻雀同級生SPECIAL
225 SUPER REAL 麻雀 P VI
226 麻雀狂時代'96

《遊戲誌》最受歡迎遊戲直選
SATURN 部門
直選表格

請為每個部門選出5個遊戲，並把有關遊戲的編號填於格內

畫面部門：	1.	2.	3.	4.	5.
人物／機械部門：	1.	2.	3.	4.	5.
音樂部門：	1.	2.	3.	4.	5.
總合部門：	1.	2.	3.	4.	5.

姓名：________ 年齡：________

性別：____ 身份證號碼：________

地址：________

________ 聯絡電話：________



鬥天、鬥地、鬥神傳3

文：阿三



再一次燃燒起真正勇士的赤紅熱血！

不經不覺，《鬥神傳》系列已經陪伴了大家差不多三年的時間了。在今回新作《鬥神傳3》 面，各方面都有突破性的改進，但一貫的製作方針不變，依然標榜以「不論男女老幼都玩得到的格鬥遊戲」作為號召。「一發必殺技按鈕，以連打按鈕使出的連續技」等既簡單又親切的操作，任誰都會玩得不亦樂乎。

流暢的畫面

一般家庭3D格鬥遊戲畫面，映像都是以1秒30格為標準。而今次《鬥神傳3》比較特別，除了可選擇與前作一樣的1秒30格標準模式外，更可以新增的1秒60格流暢模式進行遊戲。倘若要欣賞層次分明的背景，及細緻的多邊形立體映像，1／30模式至為適合。相反，欲想來一場「豪快壯烈、刀光劍影」的生死決鬥，1／60秒必然是你最佳選擇。







人多勢眾

在《鬥神傳3》之中，除了《鬥神傳》系列的基本角色外，「前作」的隱藏人物都會於今次正式登場，另外還有新故事新角色，出場總人數多達30人，可謂「人才鼎盛」。不過於遊戲最初，只會有14人給你選擇，如每次用不同的角色「爆機」，都會自動增加一位隱藏人物。而且可以對應SAVE CARD，可隨時作遊戲記錄，有心的話，全員集合將會好快、好快。





困獸鬥裹面，人被迫得瘋癲……

將從前可以出現RING OUT的擂台，發展成沒有RING OUT的密封場地，是《鬥神傳3》的另一特式。亦加上一系新進攻方式──「吹飛攻擊」，當對手被「吹飛攻擊」擊中後便會立刻撞牆撞天花板反彈再反彈，還會被追打；不過被打者亦可回復體勢，甚至像SEGA遊戲「NIGHTS」主角一樣可以撞牆借力，快速回旋反擊，令戰鬥氣氛更緊湊、更刺激。此外還追加了「鬥神連技」，每個角色招數不同，一人幾十式，招招特式出色，下一頁會有詳盡介紹，讓你親身見識。





人物共通技及共通指令

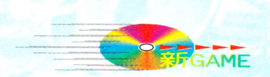
小P──輕拳
大P──重拳
小K──輕腳
大K──重腳

非GUARD & ATTACK──
對手攻擊時，玩者的逆轉反擊技，無防禦效果，屬「相討技」。

究極寶技──
擊中對手時「OVER DRIVE」會增加，貯滿時便能使出。

秘傳必殺──
當人物的體力扣至低下水平及能源計亮起紅燈時便可使出。

鬥神奧義──
遊戲中可以隨時使出。



每位主要角色出招表

EIJI

特殊攻擊

→小P	肘一番
緊按←小P	柄頭突
←→大P	
→→（DASH中）緊按↓小K	蹴擊彈
→→（DASH中）←大P	鬼角

鬥神連技

小P攻擊系：

小P／小K／小P
小P／小P／小P／小P
小P／小P／小P／大P
小P／小P／小P／緊按↓小P
小P／→小P／小P／小P／緊按↓小P
小P／→小P／小P／小P／→小P
小P／→小P／小P／小P／→大P

→小P攻擊系：

→小P／小P／小P／小P
→小P／小P／小P／大P
→小P／小P／小P／緊按↓小P

背面站立攻擊系：

背面站立P／小P／小P／小P／緊按↓小P
背面站立P／小P／小P／小P／小P
背面站立P／小P／小P／小P／大P
非GUARD & ATTACK
←＋大P

必殺技

↓↘→小P	裂空斬
↓↘→大P	裂空斬
→↓↘小P	緋炎飛翔斬
→↓↘大P	飛翔斬
←↓↙小P	骸割
←↓↙大P	骸割
→↘↓↙←大P	前轉投技

究極寶技

同時按小P大P小K大K	地獄門

秘傳必殺

→↘↓↙←↙↓↘→大P	百鬼猛襲劍

鬥神奧義

→↓↘→↓↘大P	炎刃修羅破

KAYIN

特殊攻擊

→小K	STEP-IN KNEE
↘大P	UPPER GLIDE
→→（DASH中）←大K	SHOULDER CHARGE
→→（DASH中）緊按↓小K	SLIDING

小P攻擊系：

小P／小P
小P／小K／小K

小K／小K／小K攻擊系：

小K／小K／小K／小K
小K／小K／小K／大P
小K／小K／小K／大K
小K／小K／小K／緊按↓大P

非GUARD & ATTACK

←＋大K

必殺技

↓↘→小P	SONIC SLASH
↓↘→大P	SONIC SLASH
→↓↘小P	LIGHTING RAISE
→↓↘大P	DEADLY RAISE
↓↙←小P	SHOULDER CRUSH
↓↙←大P	SHOULDER CRUSH
（空中）↓↙←小K	RISING SUN
（空中）↓↙←大K	RISING SUN
（空中）↓↘→小K	SHOOTING STAR
（空中）↓↘→大K	SHOOTING STAR
→↘↓↙←大P	前轉投技

究極寶技

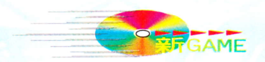
同時按小P大P小K大K	HELL'S GATE

秘傳必殺

→↘↓↙←↙↓↘→大P	HELL'S INFERNO

鬥神奧義

→↘↓←↙→←大K	RAINBOW SPLASH



SOFIA

特殊攻擊

→小P	前伸鞭打
緊按↘大P	上旋鞭打
↓小K	LOW KICK
緊按↙大K	
→大K	上蹴
緊按↘大K	SCORPION KICK（蹲下不能防禦）
←→大P	
（空中）緊按↓大K	叩蹴
→→（DASH中）小P／小P／小P	

蹲下大P攻擊系：

蹲下大P／大P

蹲下大P／緊按←大P

小K／小K攻擊系：

小K／小K／小K

小K／小K／緊按↓大K

小K／小K／大P

小K／小K／小P

大K攻擊系：

大K／小K

非 GUARD & ATTACK

←＋大P	SUPER THUNDER RING

必殺技

↓↙←小P	THUNDER RING
↓↙←大P	THUNDER RING
（空中）↓↙←小P	空中 THUNDER RING
（空中）↓↙←大P	空中 THUNDER RING
→↘↓↙←小P	AURORA REVOLUTION（小）
→↘↓↙←大P	AURORA REVOLUTION（大）
（空中）→↘↓↙←小P	空中 AURORA REVOLUTION（小）
（空中）→↘↓↙←大P	空中 AURORA REVOLUTION（大）
↓↘→小P	RATTLE SNAKE（小）
↓↘→大P	RATTLE SNAKE（大）
←↙↓↘→小K	LOVE SHOWER（小）
←↙↓↘→大K	LOVE SHOWER（大）

究極寶技

同時按小P大P小K大K	LOVE LOVER

秘傳必殺

→←→←大P	CALL ME QUEEN

鬥神奧義

→↘↓←↙←→←大P	SALAMANDER

RUNGO

特殊攻擊

緊按↘大P	棍棒上揚
→小P	
←→小P	
←→大P	
↓小K	
←→小K	

小P攻擊系：

小P／小P／大P

小P／→大P

小P／←→大P

蹲下小P攻擊系：

蹲下小P／小P／大P

→小P攻擊系：

→小P／小P／↓大P

小K攻擊系：

小K／小K／小K／小K

蹲下小K攻擊系：

蹲下小K／小K

非 GUARD & ATTACK

←＋大P

←＋大K

必殺技

↓↘→小P	大地之怒
↓↘→大P	大地之怒
→↓↘小K	大地之醒覺
→↓↘大K	大地之醒覺
→↓↘小P	風與太陽之怒
→↓↘大P	風與太陽之怒
←↙↓↘→小P	大地之雄叫
←↙↓↘→大P	大地之雄叫
↓↙←小K	無茶蹴
↓↙←大K	無茶蹴

究極寶技

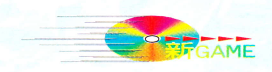
同時按小P大P小K大K	大陸擊沈彈

秘傳必殺

←↙↓↘→↘↓↙←大P	大地百祭

鬥神奧義

↑↖←↙↓↘→大K	爆烈大自然



每位主要角色出招表

ELLIS

特殊攻擊

緊按↘大P	UPPER SLASH
→小P	
↓大P	KNUCKLE DROP
→大K	HIP ATTACK
←→大P	
→→（DASH中）↓小K	

鬥神連技

小P攻擊系：

小P／小K／小K
小P／小P／緊按↓大P
小P／小P／緊按→小P
小P／小P／緊按←小P
小P／小P／大P／大P／緊按↓大P
小P／小P／大P／大P／緊按→小P
小P／小P／大P／大P／大P

大P／大P攻擊系：

大P／大P／大P
大P／大P／緊按→小P
大P／大P／緊按←小P

蹲下小P攻擊系：

蹲下小P／小P／小P
蹲下小P／緊按→小P
蹲下小P／緊按←小P

小K攻擊系：

小K／緊按→小P
小K／緊按←小P
小K／大P／大P
小K／小K／緊按小P
小K／小K／大P／大P

蹲下小K攻擊系：

蹲下小K／小P／小P／小P
蹲下小K／小P／緊按←大P
蹲下小K／緊按→小P
蹲下小K／小P／緊按→小P

大K攻擊系：

大K／緊按↓大K
→大K／大K／緊按↓大K

背面站立攻擊系：

小OR大K／小OR大K／小OR大P

非GUARD & ATTACK

←+大P
←+大K

必殺技

↓↙←小OR大K	HOMING SWALLOW
→↓↘小P	SORE WINDOW
→↓↘大P	SORE WINDOW
↓↙←小P	LOLLIPOP
↓↙←大P	LOLLIPOP
→↓↘小K	NEWYORK NEWYORK
→↓↘大K	NEWYORK NEWYORK
（空中）↓↙←小P	ARC SLASH
（空中）↓↙←大P	ARC SLASH
（空中）↓↙←小K	SICKLE DANCING
（空中）↓↙←大K	SICKLE DANCING

究極寶技

同時按小P大P小K大K	KISS KISS KISS

秘傳必殺

→←→←大P	FRENCH KISS

鬥神奧義

↘↓↙↓↘←→大P	STARDUST NIGHT

NAGISA

特殊攻擊

→大K	KNEE KICK
→→（DASH中）←大K	SUMMER SALT KICK
→大P	對空斜上射擊
SELECT	上彈匣（如手槍仍有子彈則為向天開槍挑釁）

鬥神連技

小P攻擊系：

小P／→小P
小P／小P／小P／小P
小P／小P／緊按↓小P／小P
小P／小P／↓小K／小K／小K

大P攻擊系：

大P／大P／大P／大P／大P／大P

蹲下小K攻擊系：

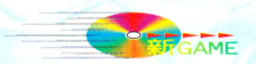
蹲下小K／小K／小K

非GUARD & ATTACK

←+大P

究極寶技

同時按小P大P小K大K	PEACE MAKER



每位主要角色出招表

BAYHOU

特殊攻擊

↑小P
→小P
緊按↘大P
→小K
→→（DASH中）小K／緊按↓小K
←→大P　伸延斬

小P攻擊系：

小P／大P
小P／大K
小P／→小P
小P／→小K
小P／小K／緊按↓小K／小K
小P／小P／大P
小P／小P／小P／大P
小P／小P／小P／↓小P
小P／小P／小P／↑大P
小P／小P／小P／→小P
小P／小P／小P／→大P
小P／小P／緊按↓小P／小P

蹲下小P攻擊系：

蹲下小P／小P

蹲下小K攻擊系：

蹲下小K／小K

非GUARD & ATTACK

←＋大P

必殺技

↓↘→小K	猿猴鑽（水平方向）
↓↘→大K	猿猴鑽（斜上方向）
↓↘→小K（空中）	空中猿爪（水平方向）
↓↘→大K（空中）	空中猿爪（斜下方向）
→↓↘小P	猿猴旋風
→↓↘大P	猿猴旋風
→↘↓↙←小P	DONPAPPA（空中亦可使用）
→↘↓↙←大P	DONPAPPA（空中亦可使用）
←↙↓↘小P	DONDOKOSYO
←↙↓↘大P	DONDOKOSYO
↓↙←小P	DONPA
↓↙←大P	DONPA
↓↙←小K	KAPPORE
↓↙←大K	KAPPORE

究極寶技

同時按小P大P小K大K　DODODOUN

DUKE

特殊攻擊

←→大K
緊按↘大K
緊按→大P
→小K
緊按←大K
→→（DASH中）緊按↓大P

鬥神連技

小K攻擊系：

小K／小P
小K／大P
小K／小K／緊按↓小K
小K／小K／大P
小K／小K／大K

→小K攻擊系：

→小K／緊按↓小K
→小K／大P
→小K／大K

特殊COMBO：

緊按←大K／↓大P
蹲下大P／緊按←大K

蹲下小P攻擊系：

蹲下小P／大P

蹲下小K攻擊系：

蹲下小K／小K／小K／大P
蹲下小K／大P

非GUARD & ATTACK

←＋大P　ANGEL TEARS

必殺技

（空中）↓↘→小P	HELM CRUSH
（空中）↓↘→大P	HELM CRUSH
→↓↘小P	BIG TIPPER
→↓↘大P	BIG TIPPER
↓↙←小P	SOUTHERN CROSS
↓↙←大P	SOUTHERN CROSS
↓↘→小P	DEATH
↓↘→大P	DEATH
↓↘→小K	COFFIN
↓↘→大K	COFFIN
←↙↓↘→小P	HARD ROSE
←↙↓↘→大P	HARD ROSE

究極寶技

同時按小P大P小K大K　GRAND CROSS

秘傳必殺

↙↓↘→←大P　THE END

每位主要角色出招表

GAIA



特殊攻擊

指令	招式
↑小P	
→小P	
↓小P	
←大P	獅子之舞
↔小P	月之輪（小）
↔大P	月之輪（大）
↑小K	
→小K	
↓小K	
↑大K	前衝踢
→大K	
↓大K	踵落
→→（DASH中）↓小K SLIDING	

小P／小P攻擊系:

小P／小P／小P／小P
小P／小P／↓小P／↓大P
小P／小P／大P
小P／小P／→大P
小P／小P／→小P
小P／小P／↓小K
小P／小P／→小K／緊按→小K
小P／小P／→大K
小P／小P／←大K

→小K攻擊系:

→小K／小P／小P／小P／小P
→小K／小P／小P／↓小P／↓大P
→小K／小P／小P／大P
→小K／小P／小P／→大P
→小K／小P／小P／→小P
→小K／小P／小P／↓小K
→小K／小P／小P／→小K／緊按→小K
→小K／小P／小P／→大K
→小K／小P／小P／←大K
→小K／緊按→小K

小K攻擊系:

小K／小K

背面攻擊系：

小OR大P／大K
小OR大K／大K

非GUARD & ATTACK

←+大P

必殺技

指令	招式
←↙↓↘→小P	小牡丹
←↙↓↘→大P	大牡丹
↓↙←小P	小扇
↓↙←大P	大扇
→↓↘小P	小燕
→↓↘大P	大燕
↓↙←小K	小朧（移動技）
↓↙←大K	大朧（移動技）

究極寶技

指令	招式
同時按小P大P小K大K	罰

秘傳必殺

指令	招式
→↘↓↙←↙↓↘→大P	業火之紅

鬥神奧義

指令	招式
↑↖←↙↓↘→大P	魔龍刃

CHAOS

特殊攻擊

↓小P
→小P
→大P
→小K

鬥神連技

小P攻擊系：

小P／↓小P
小P／小P／小P
小P／小P／小K／小K
小P／小P／大P
小P／小P／↓大P
小P／小P／→大P
小P／小P／←大P

小K攻擊系：

小K／小K
小K／↓小K

非GUARD & ATTACK

←+大K

必殺技

指令	招式
→↘↓↙←小P	殘酷CUTTER
→↘↓↙←大P	殘酷CUTTER
↓↘→小P	外道GAS
↓↘→大P	外道GAS
→↓↘小K	無道RUN
→↓↘大K	無道RUN
←↙↓↘→小K	非道DRILL
←↙↓↘→大K	非道DRILL
（空中）↓↘→小P	邪道WAVE
（空中）↓↘→大P	邪道WAVE

究極寶技

指令	招式
同時按小P大P小K大K	超無殘搾

秘傳必殺

指令	招式
←↙↓↘→↘↓↙←大P	木葉微塵

地獄奧義

指令	招式
→↘↓↙↔↔小P大K	地獄轟火
→↘↓↙←↓↘→小P大K	地獄爆破
→↘↓↙←↙↓↘小P大K	地獄大蛇
→↘↓↙↔↓↘小P大K	地獄山姥
→↘↓↙←↓↙小P大K	地獄粉碎



每位主要角色出招表

TRACY

特殊攻擊

緊按↘大P
緊按↘大K
↓大K
→大K　踵落
←→大K
→•→大K　二段蹴
↓↘→大K

鬥神連技

小P攻擊系：

小P／緊按↓小K
小P／小P／小K
小P／小P／大P／大K／大K
小P／小P／大P／緊按↓小K
小P／小P／大P／大P
小P／小P／大P／大K／緊按↓小K
小P／小P／大P／緊按←大K
小P／大P／大K
小P／大P／大P／緊按↓小K
小P／大P／大P／大K
小P／大P／大P／緊按←大K
小P／大K／大K
小P／大K／緊按↓小K

蹲下小P攻擊系：

蹲下小P／大P
蹲下小P／大K

小K攻擊系：

小K／大K

大K攻擊系：

大K／大K
大K／小K

↓小K攻擊系：

↓小K／大K

→大K攻擊系：

→大K／小K

→•→大K攻擊系：

→•→大K／大K

背面站立攻擊系：

背面站立P／大K
背面站立K／大K

非 GUARD & ATTACK

←+大P
←+大K

必殺技

←↓↙小 OR 大K	KING SLAVE（移動技）
→↘↓↙←小P	I.M.C.
→↘↓↙←大P	STRAIGHT + I.M.C.
←↓↙小P	SUPER UPPER
←↓↙大P	SUPER UPPER
→↓↘小K	HONEY MOON
→↓↘大K	HONEY MOON
←↙↓↘→小P	ELECTRO SPARTAN
←↙↓↘→大P	ELECTRO SPARTAN
↓↙←小K	JACK POT
↓↙←大K	JACK POT
(空中) ↓↙←小K	空中 JACK POT
(空中) ↓↙←大K	空中 JACK POT
↓→↘小P	ELECTRO DYNAMITE
↓→↘大P	ELECTRO DYNAMITE

究極實技

同時按小P大P小K大K　PALE SLIDER

秘傳必殺

→•←→•←大P　CRAZY PLANET

鬥神奧義

→↘↓←↙←→•←大K　BLOOD CHEEK

SHIZUKU

特殊攻擊

↑大K

鬥神連技

小P攻擊系：

小P／小P／小K
小P／小P／↓小K
小P／小K／小P
小P／小K／↓小P
小P／緊按↓小K／小P
小P／緊按↓小K／緊按↓小P
小P／小P／小P／小P
小P／小P／小P／大P
小P／小P／小P／小K
小P／小P／↓小P／小P
小P／小P／↓小P／大P
小P／小P／↓小P／緊按↓小K

非 GUARD & ATTACK

←+大P
←+大K

必殺技

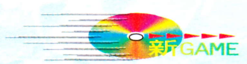
↓↘→小P	飛刀（水平發射）
↓↘→大P	飛刀（斜上發射）
(空中) ↓↘→小P	空中飛刀（斜下發射）
(空中) ↓↘→大P	空中飛刀（水平發射）
→↓↘小P	死之舞
→↓↘大P	死之舞
↓↘→大K	龍卷旋風腳

究極實技

同時按小P大P小K大K　煙管火焰

秘傳必殺

→•←→•←大P　紅大華輪



每位主要角色出招表

DAVID

特殊攻擊

→小P　明日的UPPER
→大P　後引強突
↓大P　回轉叩斬
→小K
↓大K
→大K　KNEE KICK
↑大K　前衝踢
→→（DASH中）↓小K
（空中）←小K

鬥神連技

小P攻擊系：

小P／大P／大P／大P緊按
小P／大K／大K／大K
小P／（看準TIMING按小P）
小P／小P／↓小P
小P／小P／緊按↓大K
小P／小P／緊按↑大K
小P／小P／←大K
小P／小P／小P／小P
小P／小P／小P／大P
小P／小P／大K／大K／大K

小K攻擊系：

小K／小P
小K／小K／小P
小K／小K／小K／小P
小K／小K／小K／大K／大K／大K

→小K攻擊系：

→小K／大P／大P／小P
→小K／大P／大P／大P
→小K／大K

大K攻擊系：

大K／大K／大K

蹲下小K攻擊系：

蹲下小K／小K／小K

非GUARD & ATTACK
←＋大P
←＋大K

必殺技

↓↙←小P　REVERSAL TRAP
↓↙←大P　REVERSAL RAISE
→↓↘小P　UPPER BOY
→↓↘大P　UPPER UPPER BOY
←→大P　GANG MUSHER
同時按小P大P小K大K　TOKAREV手槍射擊

MONDO

特殊攻擊

緊按↘大P
↓大P
緊按↘大K
←→大P　SUMMER SALT KICK

小P攻擊系：

小P／大P
小P／小P／大P
小P／小P／緊按←大P
小P／小P／↓大P
小P／小P／小K

蹲下小P攻擊系：

蹲下小P／緊按→小P
蹲下小P／小P／緊按→小K
蹲下小P／小P／小K

小K攻擊系：

小K／小K／小K
小K／緊按→小K
小K／小K／緊按←小K

大K攻擊系：

大K／大K

蹲下小K攻擊系：

蹲下小K／小K／緊按←小K
蹲下小K／緊按→小K／小K

非GUARD & ATTACK

←＋大P

必殺技

↓↘→小P　疾風上段突擊
↓↘→大P　疾風上段突擊
↓↙←小P　疾風下段突擊
↓↙←大P　疾風下段突擊
→↓↘小P　豪力天舞
→↓↘大P　豪力天舞
←↓↙小P　疾風天突擊
←↓↙大P　疾風天突擊
←↙↓↘→小P　豪力風神
←↙↓↘→大P　豪力風神
（空中）↓↘→小P　豪力雷神
（空中）↓↘→大P　豪力雷神

究極寶技

同時按小P大P小K大K　超力鬥土砲

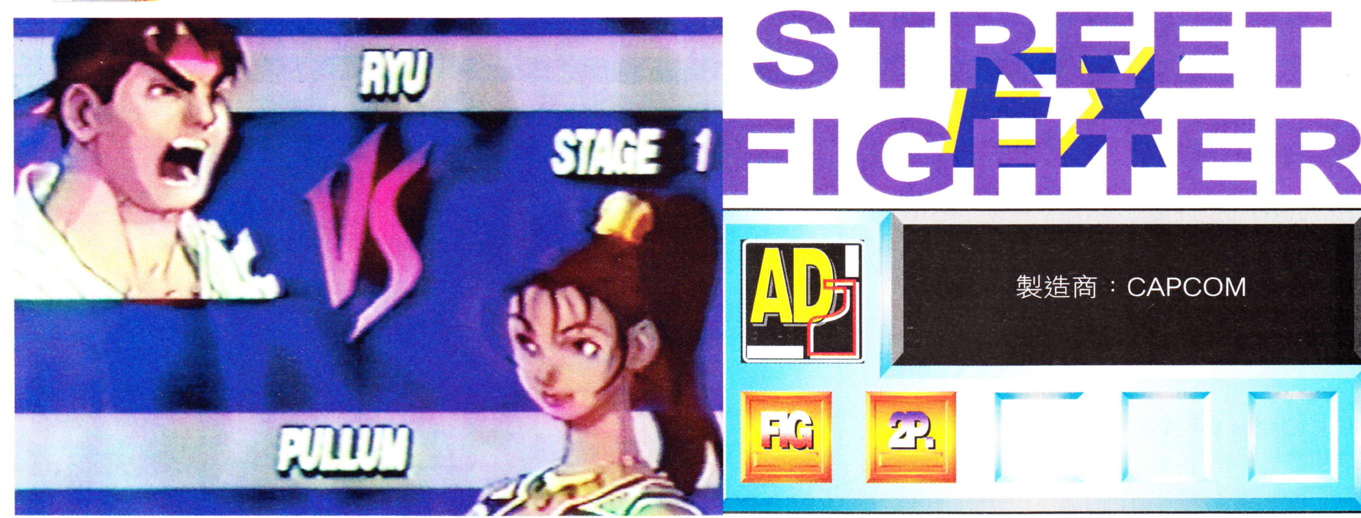
秘傳必殺

↓↘→↓↘→←大P　超力大佛滅

鬥神奧義

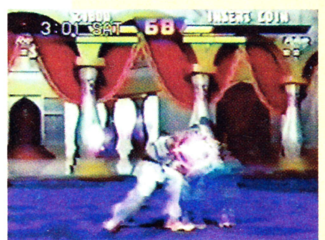
→↗↑↖←→↘↓大K　狂力邪紅烈舞

STREET FIGHTER EX



厲害無匹的防御破壞技

上期己經粗略地介紹過《STREET FIGHTER EX》的系統，其中以防御破壞技最為厲害，因為只要一經使出這招而又擊中對手的話，對手便會暈得一陣陣，這時閣下便可以向對手施以最猛烈的攻勢，甚至可以一擊必殺！但要記着防御破壞技是會消耗一個LEVEL的SUPER COMBO值。



◆擊中了對手



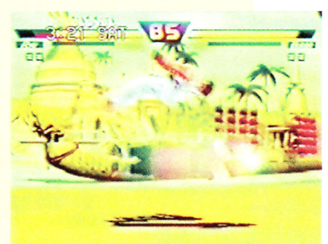
◆收招後，她還未清醒，可以為所欲為了……

最後首領又是VEGA

不錯，《STREET FIGHTER EX》的首領仍是VEGA，看來直到《STREET FIGHTER III》前都是以他作為首領的了。不同的是，VEGA今次的出場是十分有氣勢的，希望大家可以快點打敗他吧！



◆猶如天神降臨的出場畫面



◆PSYCHO CRASHER仍是不可缺少的招式

指令魔人友情客串（掌聲唔該！）

我係已仙遊了的指令魔人，某日，我被編輯部"請"了上來，一場來到，我就提供一招《STREET FIGHTER EX》的連招給大家參考吧！

KEN

首先要有齊三個LEVEL的SUPER COMBO能源，用蹲下重腳或昇龍拳將敵人打DOWN，然後算準時間，在敵人起身時用防禦破壞技攻擊，在敵人暈的時候，跳過去，使用空中重腳，着地時蹲下中腳，CANCEL波動拳，CANCEL昇龍裂破，在昇龍裂破擊中敵人三至四HITS時，CANCEL神龍拳，再連打按鍵增加HIT數及攻擊力，這連招可以一次過打死敵人，就算不死也會在死亡邊緣了

速報！豪鬼出現方法！

出現條件

對CPU戰——連勝16 ROUND

對人戰——連勝32人

RYU

必殺技

波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
龍卷旋風腳	↓↙←+K（可以追加3次入力）

SUPER COMBO

真空波動拳	↓↘→↓↘→+P
真空龍卷旋風腳	↓↙←↓↙←+K（可以在空中使出）

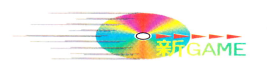
特殊技

旋風腳	推桿時按中K

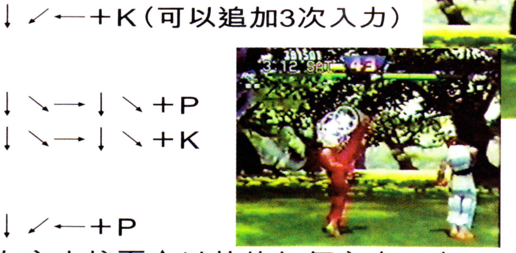
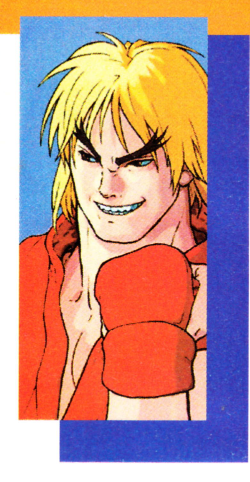
GUARD BREAK

鎖骨割	按下相同力度的P+K





KEN——永遠之好敵手！

必殺技

波動拳	↓↘→+P
昇龍拳	→↓↘+P
龍卷旋風腳	↓↙←+K（可以追加3次入力）

SUPER COMBO

昇龍裂破	↓↘→↓↘+P
神龍拳	↓↘→↓↘+K

特殊技

前方轉身	↓↙←+P
地獄風車（投技）	在空中按下↑以外的任何方向+中Por大P

GUARD BREAK

閃電割	按下相同力度的P+K

春麗——不敗的女角

必殺技

百裂腳	K連打
飛燕蹴	↓↙←+K
回轉的鶴腳蹴	↓↘→+K

SUPER COMBO

千裂腳	↓↘→↓↘→+K
氣功掌	↓↘→↓↘→+P

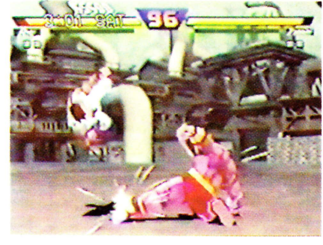
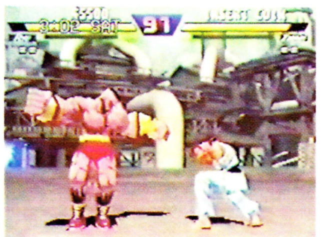
特殊技

雙掌打	推桿時按中P
鷹爪腳	在空按↓+中K
龍星落（投技）	在空中按下↑以外的任何方向+中Por大P

GUARD BREAK

旋圓蹴	按下相同力度的P+K

ZANGIEF——人形坦克


必殺技

DOUBLE LARIAT	小P+中P+大P
QUICK DOUBLE LARIAT	小K+中K+大K
SCREW PILE DRIVER	搖桿轉一圈+P
RUSSIAN SUPLEX	搖桿轉一圈+K

SUPER COMBO

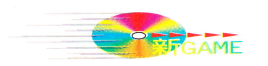
FINAL ATOMIC BUSTER	搖桿轉圈+P
SUPER STOPPING	↓↘→↓↘+K

特殊技

FLYING BODY ATTACK	在空按↓+大K
STOMACH BLOCK（背後投）	推桿時按大K

GUARD BREAK

DYNAMITE HEAD BAD	按下相同力度的P+K



GIULE——終於復活了



必殺技

SONIC BOOM ←儲→＋P
SOMERSAULT KICK ↓儲↑＋K

SUPER COMBO

OPENING GAMBIT ←儲→←→＋P
DOUBLE SOMERSAULT KICK ↙儲↘↙↗＋K

特殊技

SPINNING BACK KICK 推桿時按大P
ROLLING SOBAT 推桿時按中K
HAVEY STEP KICK 推桿時按大K
FLYING BUSTER DROP（投技） 在空中按下↑以外的任何方向＋中Por大P

GUARD BREAK

ELBOWSTAMP 按下相同力度的P+K

北斗——我不是姓藤堂



必殺技

肘激崩 ↓↘→＋P
掌擊破 肘激崩後↓↘→＋P
護流攻 ←↓↙＋P
振空擊 ↓↙←＋P
振腳擊 ↓↙←＋K

SUPER COMBO

氣鍊射 ↓↙←↓↙←＋P
擊凰技 ↓↙←↓↙←＋K





特殊技

振（移動技） 振空擊or振腳擊後↓↙←＋P or K
肘崩 推桿時按大P
刈蹴 推桿時按大K
流水 ←→↓＋P

GUARD BREAK

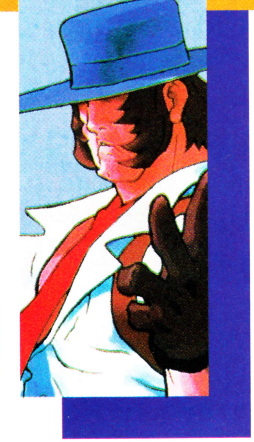
舞擊斬 按下相同力度的P+K

CRACKER JACK——來吧，再見安打！

必殺技

DASH STRAIGHT ←儲→＋P
DASH UPPER ←儲→＋K
FINAL TURN PUNCH 小P＋中P＋大P or 小K＋中K＋大K
BUTTING HERO ←↙↓↘→＋P
SOCCER SHOOT KICK ←↙↓↘→＋K





SUPER COMBO

HOME RUN HERO ↓↙←↓↙←＋P
CRAZY JACK ←儲→←→＋P
PUNCH UPPER STRAIGHT ←儲→←→＋K

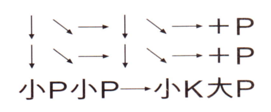
GUARD BREAK

DOUBLE ARM PUNCH 按下相同力度的P+K

SKULLOMANIA——我是正義的朋友







必殺技

SKULLO HEAD	→↓↘+P
SKULLO CRUSHER	↓↘→+P
SKULLO SLIDER	↓↘→+K
SKULLO DIVE	←↓↙+K

SUPER COMBO

SUPER SKULLO CRUSHER	↓↘→↓↘→+P
SUPER SKULLO SLIDER	↓↘→↓↘→+P
SKULLO DREAM	小P小P→小K大P

特殊技

STEPPING UPPER	推桿時按中P
踵落	推桿時按中K
SKULLO DASH / SKULLO TACKLE	→→(移動+打擊技)
SKULLO後轉	←←(移動技)

GUARD BREAK

SKULLO PUNCH	按下相同力度的P+K

PULLUM PURNA——大富豪的孫女





必殺技

PULLUM(KICK	→↓↘+K
TELELU(KICK	↓↙←+K
DRILL(PULS	↓↘→+K(可在空中用)

SUPER COMBO

PURAEKU(RAMU	↓↙←↓↙←+K
LESUALU★KANA	↓↘→↓↘→+K

特殊技

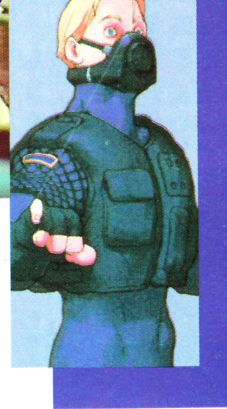
ARAKULU.LIST	推桿時按中P
ARAKULU.LIST	在空按↓+中P
DANCE WIND(投技)	在空中按下↑以外的任何方向+中Por大P
FEMINA WIND	在空中按↑

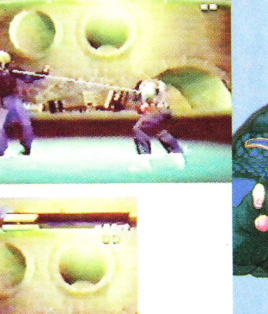
GUARD BREAK

ARAKULU☆UNCLE	按下相同力度的P+K

DOCTRINE DARK——特殊暗殺隊員







必殺技

KILL BRADE	→↓↘+P
DARK WIRE	↓↘→+P
DARK HOLD	DARK WIRE擊中後←+P
DARK SPARK	DARK WIRE擊中後P
EX-PROSIBU	↓↘→+K

SUPER COMBO

KILL TORANPU	↓↘→↓↘→+P
DARK JUNGLE	↓↘→↓↘→+K

特殊技

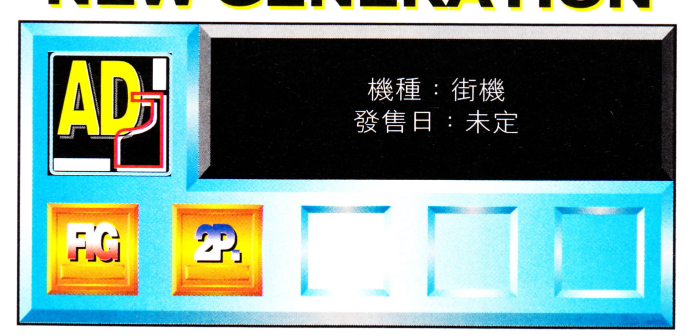
KNIFE NIGHTMARE	推桿時按中P
DEATH SPIN KICK	推桿時按中K

GUARD BREAK

SHUDDER BRADE	按下相同力度的P+K



隆、拳再度踏上格鬥歷程
街頭霸王 III
NEW GENERATION



在上一期中已經為大家介紹過《街頭霸王 III —— NEW GENERATION》的大概了，究竟今集的超必殺將會是甚麼的模樣呢？有沒有存在着《STREET FIGHTER ZERO》中的 COUNTER 技呢？新人物又會是甚麼樣呢？今次將會進一步揭開這一隻遊戲的神秘面紗！

人物介紹

隆　RYU



他是一個追求成為一個真正強者的人，富正義感的他已經是身經百戰；他的格鬥技大部分都是自己領悟出來；他與拳(KEN)是生死之交，兩人都常常互相切磋武藝，並且是第一、二集的主角。

拳　KEN



與妻子居住在美國西岸，而且已有一名三歲的兒子，他對家庭十分有責任感，對妻子及兒子都十分疼錫，不過他有時做事都有勇無謀，只懂得找一些強者戰鬥，尤其是同門師兄——隆；他同樣是第一、二集的主角。

亞歷士　ALEX

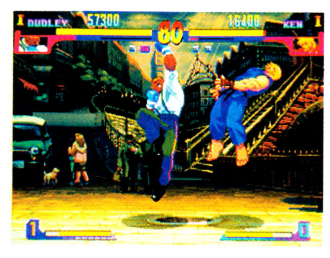


他是居住在曼克頓的青年格鬥家，少年時代就與雙親分離，一直由父親的朋友——湯姆照顧，亞歷士在這一段期間，為湯姆所開的店鋪作送貨員；而湯姆原來是一名美國退役軍人，並且是一個格鬥技老師，亞歷士對他十分尊敬；有一天，有一個神秘的人把湯姆打倒，於是亞歷士唯有不停找尋着他的踪影，為湯姆報仇。他的力量十分驚人，能夠於瞬間爆發出強大的力量。

袁、甄　YUN&YAN

兩人出生於香港，使用中國的拳法，名為「雙子之龍」；自幼就失去雙親，由祖父養大，兩人都是相處得十分和睦，哥哥袁（1P）直覺鋭利，有大將的風範，弟弟甄(2P)洞察力高，冷靜、沈着，有如一名軍師；兩兄弟的功夫都是由祖父傳授，而兩人的功夫都是以速度為主，所以機動力十分高。

杜迪尼　DUDLEY



他父親是英國一個有名的運動家，於事業上非常成功，所以他在年輕的時候都過着一些不錯的生活；不過當杜迪尼的大學時代，他的父親生意失敗，但幸好他能成為一個成功的拳手，所以生計問題才得以解決。他的穿着品味十分講究，而做每一件事都要求完美；他的速度、技術及破壞力都十分好，每當與對手戰鬥都要求完全的擊倒他。

依舞希　IBUKI



她是居住在山間小屋的女高中生，而那一條村莊是由戰國時代開始一直存在，在那裏還有一些忍者居住在這兒，所以她由幼稚園的時候已和他們一起玩耍。她所懂得的武術，是由日本古代武術揉合忍者體術而成，而她每次都是喜歡看準機會，才向對手施予必殺的一擊；雖然如此，但她其實也只是一名普通的女子，她同樣地有鍾愛的偶像。

伊利亞　ERENA

她是居住南非的熱帶草原中一部落，是族長的幼女；族長的父親於年青時代曾在一所大學中留學，成為博士。她喜愛大自然，父親又釋心教導，所以她對他們都極為專敬；她常常喜歡找其他人比試，特別是男性，而且她的腿技很強，有擾亂及牽制對手的效果，跳躍和速度都很強的女子。

柯老　ORO

年齡超過了一百四十歲，於阿瑪遜的一個山洞居住，只知道他是一種練怪異武術的流派，其他的資料不明，還知道他是練仙術的。他對事物並不執着，身體中的能力比一般人高出數倍，而

他則希望尋找出仙術的後繼者。他比一般人的衰老能力較快，而他是靠大自然來鍛鍊自己。

尼古洛 NEKURO

一向居住在俄羅斯的一個湖附近的村落，他有許多的兄弟姊妹，但之後被一個秘密組織改造他的 DNA，成為一個人間兵器實驗體；由於他一直生活於俄羅斯的關係，所以他十分渴望自由；就是這樣的原因，令他擁有超能力及良好的戰鬥術，而且善於用電。

辛 SEAN

對運動非常了得的他，曾於格鬥大會中與拳（KEN）戰鬥過一場，自此就十分仰慕他，並自願成為他的徒弟；他是一名熱血漢子，深明今天敗、明朝勝的道理，而且他十分注重禮儀；他於拳處學了不少絕技，再加上他自己自創的武學，真是一個不可小看的人。

SUPER ARTS SELECT

在《SUPER STREET FIGHTER II X》中，已經加入了一種叫做「SUPER COMBO」的系統，之後的《STREET FIGHTER ZERO》亦同樣有這一種「SUPER COMBO」的繼承；到了這一集，就有着類似的超必殺技，不過名字就有些少改動，現在就叫做「SUPER ARTS」，而且在《STREET FIGHTER ZERO》中，每一個人物都是有兩招或以上的超必的，但到了這一集，在選人的時候只可以選定其中的一招，所以在使用人物時，要細心考慮到究竟那一招適合自己使用，否則很可能會因為一招超必殺而輸了給對手。

在選擇 SUPER ARTS 的時候，是一共有三招可供各位玩家所選擇，如隆（RYU）就有（一）真空波動拳、（二）真．昇龍拳及（三）雷刃波動拳選擇，而拳（KEN）則有（一）昇龍裂破、（二）神龍拳及（三）疾風迅雷腳，所以筆者認為這一隻遊戲的變化不多不少也增多了。





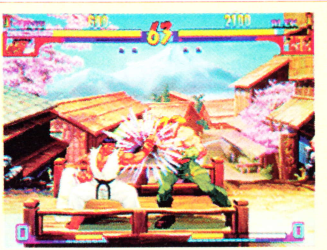




■選擇 SUPER ARTS 的畫面

BLOCKING

於《STREET FIGHTER ZERO》中，有一種以守為攻的招式，可以在對手進行猛烈進攻的時候反攻，這就是「ZERO COUNTER」了。那究竟於正章中有沒有這一些招式呢？答案是有！不過這招式當然不是叫做「ZERO COUNTER」，現在它的名字就叫做「BLOCKING」，它的功用與《STREET FIGHTER ZERO》中的「ZERO COUNTER」大致相同，而且同樣地是需要消費某一些東西，但可惜到了現在為止，仍沒有新的消息，所以唯有在收到新消息後，才能向大家報導。


■這一式就是 BLOCKING 了

後　記

大致上來說，《街頭霸王 III —— NEW GENERATION》的玩法與《ZERO》差不多，而且好像仍有中段技的繼承，單是看圖片已經是極之吸引，而且新人物又有創意，這又教人甚可錯過它呢？所以各位請勿切留意推出的日期吧！


■類似中段技的招式








■鷹爪腳？



實況 J．LEAGUE PERFECT STRIKER

BY 警察司機



N 64 的第一隻足球 GAME

用「千呼萬喚始出來」來形容《實況 J．LEAGUE PERFECT STRIKER》可説是實不為過，因為 N 64 所出的 GAME真是非常罕有，至今還未夠十隻（不計美版），所以筆者不期然對這足球 GAME 有頗高的期望。

十字掣好用過 3-D STICK？

冇錯，本來筆者一直憧景着 N 64 手掣的「3-D STICK」是可以加強 GAME 此之操作性，但並不是全部；是操作感不錯是很暢順，很SMOOTH和很精細，可惜其反應卻是十分慢，並不爽快。相反用普通的十字掣卻是十分爽，而且感覺較為直接，不會拖泥帶水，令到比賽的節奏也明顯地快了。所以，除了是射或救 12 碼，否則用十字掣較為有着數；當然，若閣下是用「3-D STICK」的高手又另當別論。

比賽中的各項設定



B. 陣式的調校

1. 直接改變原有的陣式，選下一個啱心水的陣式吧
2. 移動個別球員的位置
3. 移動整組球員的位置
4. 除 FW 外，設定其他球員是否參與攻擊
5. 改變個別球員的位置
6. 個別球員位置的説明
7.SAVE 已調校了的陣式
8.LOAD出已調校了的陣式
9. 將所有設定 RESET



A. 轉換球員



1. 換出 / 入球員

當然就是將好的球員換入，而當球員在球賽進行中跑動時，是會令其體力下降的，最慘的就是消耗了的體是不能在該場球賽後全數回復的，而是慢慢才可以回復的。所以在打聯賽時應該不要讓主力球員過份操勞，否則便可能會令該球員的狀態急劇下降。説回頭，這個新系統實在令遊戲的真實性提高了不少。

2. 踢罰球者的設定

不論是死球、角球和12碼都可以由閣下指定的球員開出。

C. 戰術的設定



在比賽時可因應情況而改變戰術，而預先設定了的戰術則可以透過按下 L 掣或 Z 掣＋ C 組掣（其中一個）而使出來。

1. 作戰變更，將戰術輸入其中一個 C 組掣
2. 選用 4 個戰術或 1 個戰術
3. 設定設術的表示方式
4. 戰術解釋
5. 將所有設定 RESET

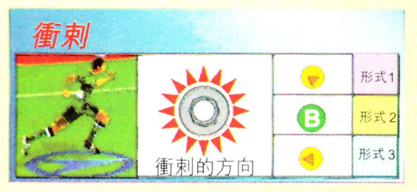
D. 盯人設定

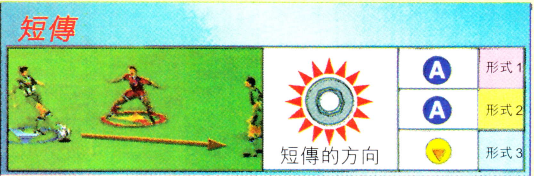
指定己方的球員緊纏敵方的球員

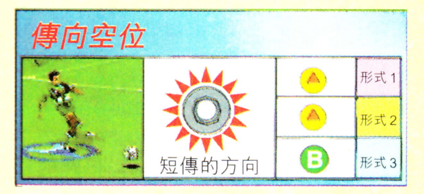
操控的方法

在《實況J．LEAGUE PERFECT STRIKER》中，每個球員都有很多不同的動作，全都是十分象真而流暢的。不過，正如先前所說，如選用「3-D STICK」的話，就要一段頗長的時間去適應才會習慣。另外，操作方法共有3種按掣設定，看看哪種適合你。

進攻時的操作

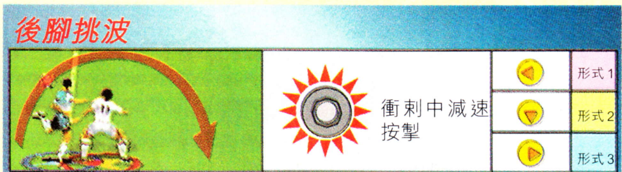




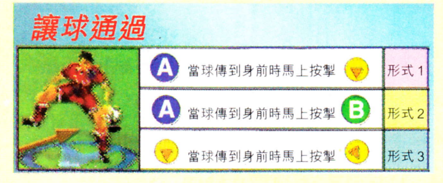






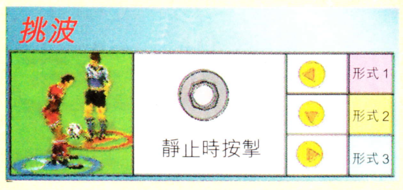




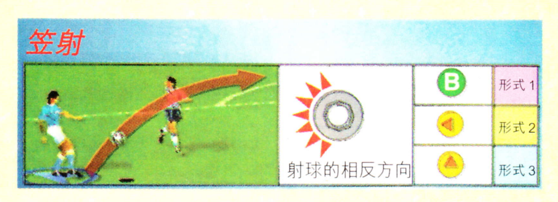


撞牆式傳球

按掣	形式
按一次後馬上追前	形式1
按一次後馬上追前	形式2
A 按一次後馬上追前	形式3

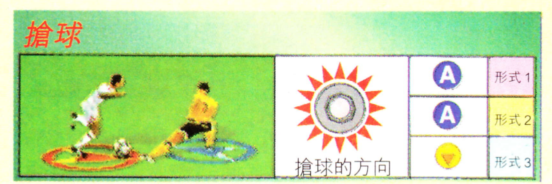


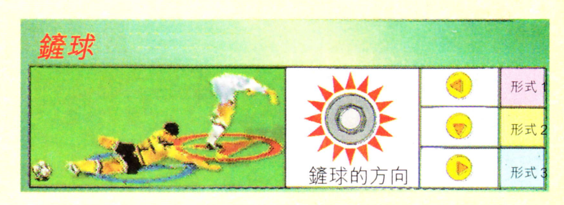


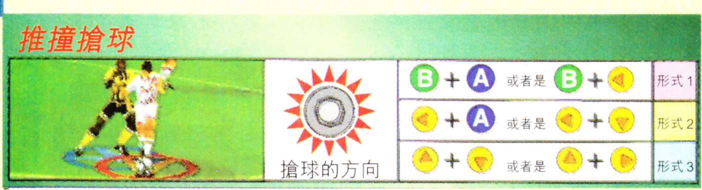




守備的操作







向對手施壓

接近對手時按掣

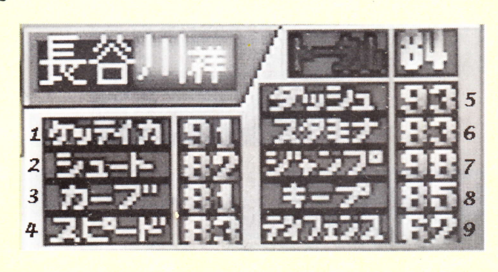
按掣	形式
	形式1
B	形式2
	形式3

自設選手

本GAME的其中一個特點就是可以自行設定一些球員，無論是GK、DF、MF及FW也可以，而且亦可按照閣下的要求而改變該球員的能力值，最後便可用於閣下所揀的球隊中，甚至全隊都是自創球員也可以。以下便是個別位置所需的能力值和特生講解。

球員的能力值

1. 決定力
2. 射球力 / 開龍門球力（GK）
3. 射彎球的能力
4. 平時速度
5. 衝刺力
6. 體力
7. 跳躍力
8. 持球力
9. 防守力



後防球員

SWEEPER 清道夫



後防中最後的一員，負責包抄及執漏，就算隊友被敵人突破後仍可作最後的防守，防守範圍較有深度；現役球員中以意大利AC米蘭的巴里斯及德國多蒙特的森瑪最為出色。

需要的能力：防守力，跳躍力

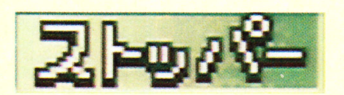
CENTER BACK 中堅



通常是用兩名中路守將作平排抗敵，防守範圍較闊，而且出腳攔截亦較為硬朗，用作佈置越位陷阱也更為容易。英格蘭曼聯的巴里斯達及西班牙巴塞隆拿的納度便是典型的例子。

需要的能力：防守力，速度

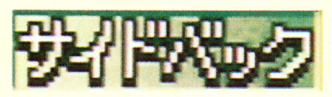
STOPPER 中衛



位於清道夫前方的防守球員，比較活躍於中後場，負責攔截敵中鋒的攻勢，是後防中的第一度閘。常用於3-5-2陣式，通常會有兩名中衛，巴塞隆拿的古圖及德國拜仁慕尼黑的希瑪便是。

需要的能力：防守力，跳躍力

SIDEBACK 翼衛



通稱作兩閘，主要是在球場兩邊防守，負責阻截敵方的翼鋒，間中更會上前助攻，正是進可攻，退可守。出色的例子有拜仁慕尼黑的薛基及AC米蘭的馬典尼（被稱為世界最佳左後衛）。

需要的能力：速度，持球力

中場球員

WING BACK 左右中場



主要是負責球隊的側擊，在底線傳中給己方的攻擊球員，由於要經常跑動，故此便需要龐大的體能及速度，間中亦會回防。英國愛華頓的簡察斯基及曼聯的普波斯基便是出色的例子。

需要的能力：速度，持球力及體力

DEFENESE HALF 防守中場



在中場便已經開始攔截，為後防減低壓力，這是現代歐洲足球的基本戰法，是個非常重要的位置。現役球員中有多蒙特的保羅蘇沙及意大利國際米蘭的恩斯，已掛靴的荷蘭球星列卡特便是經典的防守中場。

需要的能力：持球力，跳躍力

OFFENSE HALF 攻擊中場



球隊進攻時的司令官，負責分波，傳送及後上攻擊，為隊友製做機會，是進攻足球常用的位置。德國卡斯魯厄的希士拿，蘇格蘭格拉斯哥流浪的加斯居尼及英格蘭修咸的拿鐵斯便是優秀的攻擊中場；當然還有哥倫比亞的「金毛獅王」禾達拉瑪及亞根庭的「過氣球皇」馬勒當拿。

需要的能力：持球力，速度及射球力

前鋒球員

WING 翼鋒

負責提供側擊，比左右中場更着重攻擊和輸送傳中球，是4-3-3或3-4-3陣式不可或缺的位置。出色的例子有荷蘭阿積士的奧華馬斯，英格蘭紐卡素的真路拿及曼聯的傑斯。

需要的能力：速度及體力

CENTER FORWARD 中鋒

中鋒是球隊中最主力的攻擊球員，亦是球隊的箭頭，負責衝鋒陷陣，深入敵方腹地，頭頂腳踢，破壞力極大，是一個非常難求的位置；同樣地，也是敵方守球員的目標。世界的頂級中鋒計有紐卡素的舒利亞，AC米蘭的韋亞，巴塞羅拿的朗拿度，皇家馬德里的蘇加，費倫天拿的巴迪斯圖達，國際米蘭的簡奴(患上心臟病，可惜……)甚至是已掛靴的尹巴士頓……等；想一想他的身價吧，便知道出色的中鋒是如何重要和罕有。

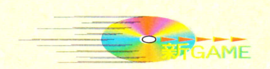
需要的能力：跳躍力，射球力

STRIKER 射手



射手與中鋒的分別是在於射手的位置是較後少許，負責給中鋒輸送；又可以在中鋒扯開敵衛時自行射球；在防守意識高漲的現代足球上，射手亦同時肩負了攻擊中場的責任，為隊友製做機會，而中場則用上兩名防守中場作攔截。世界上出色的射手有AC米蘭的R.巴治奧和沙維斯域，曼聯的簡東拿，車路士的蘇拿，紐卡素的艾斯派拿，巴塞羅拿的史岱捷哥夫，法林明高的羅馬里奧……等，不要忘了馬勒當拿也可以出任這個位置。

需要的能力：速度，射球力及持球力



故事模式

在這 GAME 設有的故事模式中，一共有 16 場的不同內容的章節，全是取自本年度 J · LEAGUE 中的真實比賽過程，當中有不同等級的難度，其形式就象殘局一樣，充滿挑戰性。

1——8月31日 第17節 松下大阪 0—1 鹿島鹿角



下半場 4 分 25 秒

在松下大阪的角球中開始

難度：★

玩者是操控鹿島鹿角，在大好形勢下，不會失敗吧！

2——8月17日 盃賽 JEF 市原 2—1 清水心跳



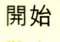
下半場 4 分 05 秒

在 JEF 市原的自由球中開始

難度：★

清水心跳的狀態十分低沉，操控JEF市原的玩者好應乘勝追。

3——9月21日 第20節 柏市日立 0—4 浦和紅



下半場 2 分 30 秒

在柏市日立的龍門球中開始

難度：★★★★★★

被狀態大勇的浦和紅磺連下四城的柏市日立，而柏市日立更是以 10 人作戰；且看閣下如何能反超前。

4——9月7日 第18節 京都不死鳥 1—0 浦和紅



下半場 4 分 40 秒

在浦和紅礦的界外球中開始

難度：★★★★

質數較差的京都不死鳥竟領先1球，在剩餘的小許的時間浦和紅礦內可否反敗為勝？

5——9月4日 盃賽 川崎讀賣 2—1 柏市日立



下半場 4 分 15 秒

在柏市日立的界外球中開始

難度：★★

雖然玩者是操控着領先一球的川崎讀賣，但能否抵擋柏市日立的狂攻猛打呢？

6——4月20日 第9節 橫濱飛翼 1—1 橫濱水手



下半場的補時階段中

在橫濱水手的界外球中開始

難度：★★★★

在橫濱的打吡大賽中正進入補時階段，水手如何能夠擊敗飛翼呢？那就要看你的能耐了。

7——5月18日 第15節 橫濱飛翼 0—1 鹿島鹿角



下半場 4 分 0 秒

在橫濱飛翼的自由球中開始

難度：★★★★

這是 96 年前半季中最精采的榜首大戰，落後一球的飛翼能否擊敗擁有巴西球星李安納度及佐真奴坐陣的鹿島鹿角而反敗為勝呢？

8——9月21日 第20節 平塚 2—2 名古屋八鯨



下半場 4 分 45 秒

在名古屋八鯨的開球中開始

難度：★★★★

在比賽中獲得絕大優勢的平塚，竟在完場前被名古屋八鯨扳平，你可否令平塚再獲勝呢？

9——9月25日 盃賽 川崎讀賣 2—2 清水心跳



下半場 4 分 37 秒

在清水心跳的界外球中開始

難度：★★★

在只剩下一丁點兒時間下，清水心跳要取得勝利看來很渺芒，但並不是沒有可能的，努力吧！

10——4月17日 第8節 磐田 2—2 鹿島鹿角



下半場 4 分 35 秒

在鹿島鹿角的自由球中開始

難度：★★★

鹿島鹿角的室井被趕出場，在優勢之下，由你所操控的磐田可不可讓它勝出呢？

11——3月20日 第2節 柏市日立 2—2 名古屋八鯨



下半場的補時階段中

在鹿島鹿角的自由球中開始

難度：★★★★

控着質數比較好的名古屋八鯨當然不甘被柏市日立追和，努力地還擊吧！

12——9月21日 第20節 京都不死鳥 2—0 川崎讀賣





下半場 3 分 00 秒

在川崎讀賣的角球中開始

難度：★

京都不死鳥竟可領先川崎讀賣2球，而且還有兩分種便完場，你不會令京都不死鳥輸波吧？

13——4月20日 第9節 川崎讀賣 2—0 大坂松下



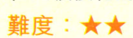
下半場 2 分 39 秒

在大坂松下的龍門球中開始

難度：★★★★★

失了兩球的大坂松下，要在餘下來的時內超前川崎讀賣，機會實在是微乎其微，但先不要洩氣，否則便真的會追不來。

14——4月27日 第10節 大坂櫻花 2—2 名古屋八鯨





下半場 4 分 50 秒

在大坂櫻花的角球中開始

難度：★★

只餘下 10 餘秒，大坂櫻花在勁旅名古屋八鯨身上取得寶貴的 3 分呢？

15——5月15日 第14節 名古屋八鯨 1—2 廣島三箭



下半場 3 分 55 秒

在名古屋八鯨的界外球中開始

難度：★★

在下半場中疲態盡露的廣島三箭，可否保住3分呢，八鯨的史杜高域準會令你寢食難安！

16——8月31日 第17節 福岡 4—4 柏市日立



下半場 4 分 00 秒

在福岡的界外球中開始

難度：★★★

在雨天下進行的比賽，福岡和柏市日立都各入四球，戰情十分激烈，玩者是操控福岡。



TERRA PHANTASTICA

異域風情、神話氣氛、動人故事

文：阿三



執務室的教導

執務室是一處編排戰鬥部隊，及作出戰前準備的地方。但於每次離開前，都一定會與亞歷古西斯二世會面傾談、講心事。玩者要先聽聽亞歷古西斯二世的説話內容，再考慮怎樣回應。到底該安慰他，還是去鼓勵他，就要看情況而定了。而回應的內容，都會直接令「小皇帝」的仁德、勇氣……等數值有所提昇。有點像在玩 PRINCESS MAKER，亦是「TERRA PHANTASTICA」另一遊戲核心——培育「亞歷古西斯二世」成為出色的君主。







率領「神話國」的正規軍對抗魔域惡勢力

《TERRA PHANTASTICA》的故事背景瀰漫著濃厚異域風情，是一隻走多元化路線的戰略模擬育成遊戲。玩者以「神話國」（マイス）國家元帥身份率領軍隊，消滅惡魔國「布科隆」（ボーフォン）的一切妖獸侵略者，更與鄰近的敵對國家進行戰鬥。每個角色、每位戰士都在變化莫測的戰場上成長，一同為拯救世界的目標而奮鬥、努力。

遊戲的主要流程

整個遊戲主要可以分為三大部份，分別是「國務會議與戰事準備」、「分析形勢與作戰決定」及「作戰策略與實戰交鋒」。所有場景和事件都會依循此大原則，隨著玩者的取捨決定而有不同的故事發展。以下介紹的都是經常要處理的大小事情，這在遊戲內佔有很重要的篇幅，若然處理不當，可對故事發展構成直接影響，不容輕視。

國務會議

(1) 議題提案動議

會議開始，首先要提出適合





會議討論的議題。內容方面，都是環繞國家行政事務，除了亞歷古西斯二世（アレクシス二世）的提案外，亦會有由西里斯奧帝國（セレシオン帝國）上書提案。

(2) 由出席者對議題提出意見。

之後，會要求每位出席者對議題提出意見。欲想聽聽其他出席者的個人意見及觀點，可按方向掣上下選擇，再按 A 或 C 決定。但只限詢問兩人意見，所以要想清楚才好去問。





(3) 集合意見表決

聽過出席者的意見後，亞歷古西斯二世會最後作出決定。或者會以另一種方式，要求各人投票表決，「小數服從多數」就最公平。只可惜，與你持相反意見的一定會對你不滿，倘若同時有其他議題表決，不管三七二十一，一定會針對你，將所有的議題都提出反對。不過到下次開會各人態度就會回復正常。

(4) 討論下一項議題或結束會議

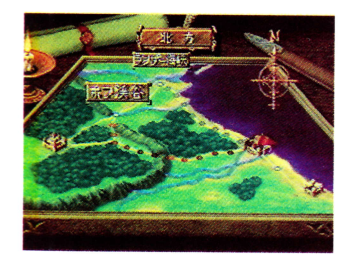
一項議題結束後，就會轉移到下一項繼續討論，而會議則由宰相議長出任主席。

如無其他提案，會議就會宣佈結束。



明智的抉擇

在作戰地圖上，都有最佳路線連繫各大戰區。移動前先決定目的地，按方向掣選擇戰區，按X掣會有更詳細的介紹。在赴往戰區途中，除戰鬥以外還會有各式各樣的原創事件發生，有寶物、有情報、有故事，會有插圖同時顯示，肯定知道發生甚麼事。如果遇上分叉路，兩個作戰地點同時表示，就要權衡輕重，才可作出明智的抉擇。







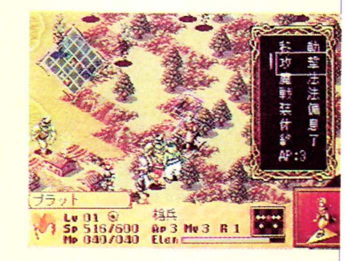


新系數，新要素

在遊戲的戰鬥部份，有三個戰鬥的系數要非常留意，皆因與生命攸關，不可輕視。三個系數分別為「ACTION POINT」、「COMMAND POINT」&「ELAN」，在每時每刻的戰鬥 都有著舉足輕重的影響，要好好地研究一下。

ACTION POINT (AP)

行動系數，是指1 TURN內可以行動多少次，包括移動、攻擊、探索、魔法、裝備、戰法及休息等各項行動，每次AP 1。而通常每個角色最少都有AP 2的。



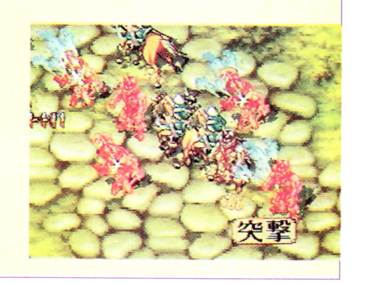
COMMAND POINT (CP)

是指在戰鬥畫面內，可以用的指令次數，包括攻擊、突擊、魔法、戰法、防禦及退卻。當不幸受襲時，AP是會減少的，留意。



ELAN

銳氣指標，是每位角色的重要系數。無論任何移動或攻擊，數值都會有所減少。不過亦可透過「休息」或「魔法」來回復。

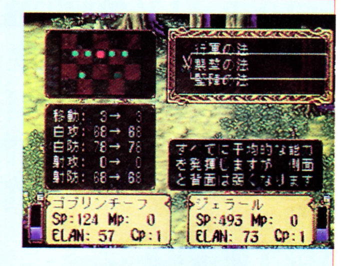


作戰成功心得

長期的作戰，需要知己知彼，方能百戰百勝。戰場上環境千變萬化，若然懂得配合，就可佔盡天時地利。在此介紹五項作戰心得，希望對各位戰友有一點幫助。

(1) 留意狀態，隨機應變

部隊應隨時擁有多項作戰計畫，如敵方在近即迅速變陣，由移動陣式改為攻擊或防禦陣式。

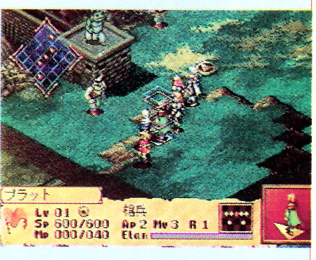


(2) 要經常留意ELAN

ELAN是每次移動或戰鬥都會減少的系數。若ELAN不足，戰鬥時會連帶CP一同減少。所以當ELAN少於1/2，就該以休息或魔法回復。

(3) 居高臨下

在地勢高的環境下，因高低差的原因，令攻擊力大為增加，對於戰鬥非常有利。不過要留意地形變化，勿讓部隊舉步為艱。



(4) 安排攻擊次序

不要一味單方向攻擊，安排部隊次序，若先攻擊的部隊未能將敵人一舉消滅，可安排後攻擊的部隊左右包抄，不用全員一窩蜂攻擊。



(5) 善加利用「治癒場」

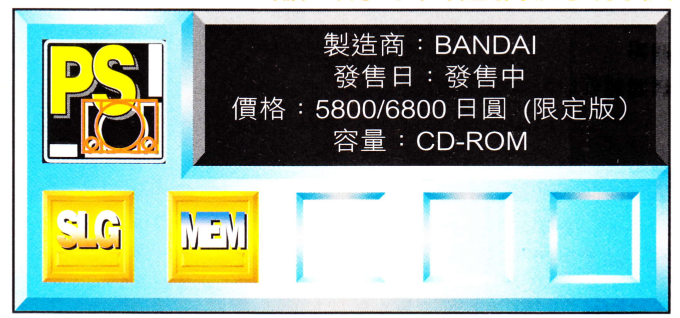
「治癒場」是在戰場內唯一回復SP及MP的「公共設施」，請善用。名額有限，每次一人，有需要才使用。





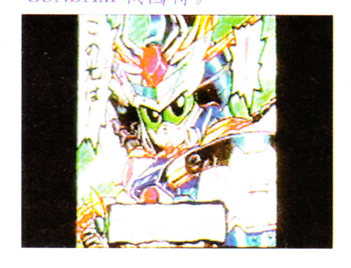
新 SD 戰國傳

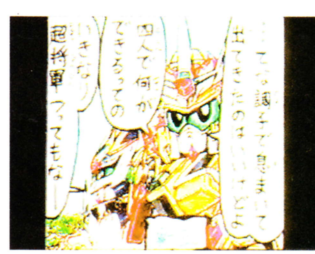
Q版公仔學人揸技槍去打仗



SD GUNDAM的戰棋系列終於在PlayStation上出現

由以前的「紅白機」到現在的「次世代機種」，喜歡GUNDAM遊戲系列的人已是絕對不少。在數年前，GUNDAM系列乘着Q版公仔的熱潮，推出了SD GUNDAM系列，這個系列除留住了以往的影迷外，因為Q版公仔的造形十分有趣及可愛，更加吸收了另一批的影迷，當中亦包括了不少女孩子。後來，這個系列的故事幾經改良及加上新人物後，便成為現今的《SD GUNDAM戰國傳》。





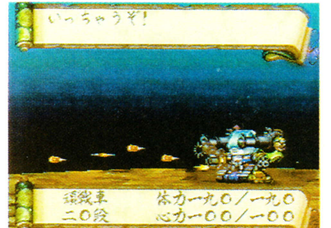




故事背景

今集PlayStation版《新SD戰國傳——機動武者大戰》的故事設定是在同系列的「超機動大將軍」及「武神輝羅鋼」之間，是一場光明與黑暗之間的壯烈戰爭。那時正好是戰國時代，亦是武者橫行的時代，由於一個名叫「號斗丸」的組織的邪惡活動，令本來和平的天宮之國又再次捲入另一場大戰，雖然在這些光明與黑暗之間的戰爭經常由「頑太無(GUNDAM)」那方勝出，但已令到光明及黑暗之間的勢力失去平衡。對於這件事還朦在鼓裏的主角，在名叫「俄雲亂土」的地方找尋下落不明的父親時，被捲入了一件奇怪的事件中，在旅行兼修行的時候，他經常見到一些古怪的武士集團到處破壞，於是主角便開始與他們的對抗戰。



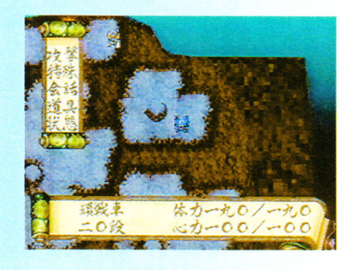


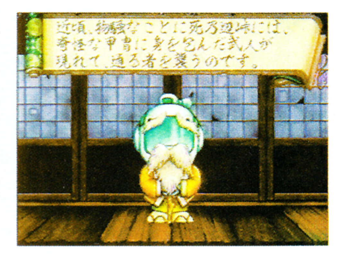


操作方法

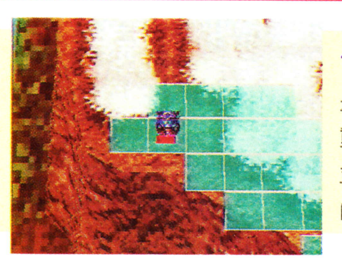
方向掣 部隊的移動及選擇指令。

SELECT 及 × 掣	取消指令等。
△掣	全體指令及搜尋部隊。
○ 掣	決定、視窗表示及跳過會話。
□ 掣	識別軍團色。
↑或↓ +R1 掣	畫面的角度調整。
←或→ +R1 掣	將畫面作90度回轉。
↑或↓ +R2 掣	將畫面作放大縮細。

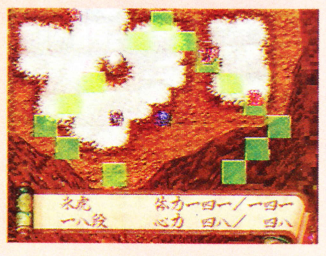




遊戲須知

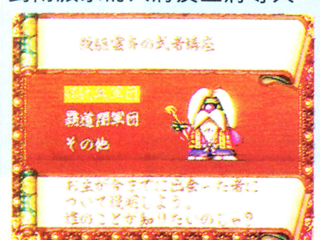


1. 取道具的方法是直接將部隊移動至寶箱上面，並非移動至寶箱的旁邊。



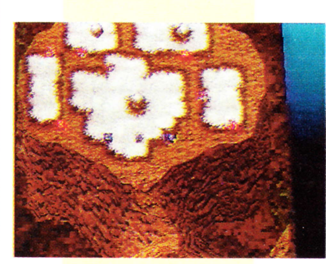
2. 遠程攻擊的範圍是固定了的，是不可以打射以內的敵人，即是如果那件武器的射程是五格，就只可打離你有五格的敵人，其他在五格以內的敵人是打不到的。

3. 在TITLE畫面中有一欄是叫做圖鑑的指令，在那裏可以看到兩派系的大將及主將等人，當然要曾經遇過的才能看列。



4. 另外，在遊戲中一些部隊是能夠變身的，變身後攻擊力會加大，但每一次變身均需要使用一個TURN，請大家留意。

5. 部隊的移動有先後次序，是規定你要先移動那個人後才可以移動別的人。



6. 最後一點是最重要的，這遊戲中的解毒草只有在版圖中的寶箱才能取得，其他地方是買不到的，而且數量極少，因此，不要隨便浪費。（特別鳴謝赤目黑龍提供此段技巧）

遊戲第一步

首先是選擇你喜歡的GUNDAM，他們有三種類，每款均有他的優點及缺點，之後便要為他改字，當然用原文的也可，可改變的計有本名、本名的注音、別名、別名的注音、愛用刀的名及愛用刀名的注音，共六大項，接着便會正式開始遊戲。





版面簡介

第一章——在北方有異變！謎之武士集團出現！！

由於是第一版，因此敵人不會太過強勁，何況一開始自軍的各成員均有LEVEL 20的實力，對付他們已是卓卓有餘。這版的目的是將版面內所有敵人消滅，但在消滅最後一隻敵人之前，記住要拿了所有寶箱才可。

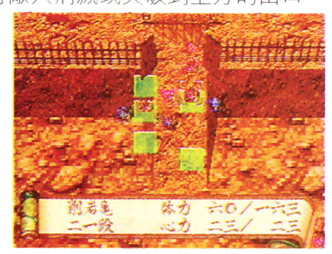




第二章——牙城，突破獵主斗砦！！

第二版，敵人的攻勢仍不是太強，但今次的版圖開始出現有高低攻擊距離改變的效應，而本版的主要戰略據點是由地面至高地之間的一段斜路。只要擺陣的方式如圖示的話，便很容易將所有敵人消滅。此版的目的是將版面內所有敵人消滅或突破到上方的出口。

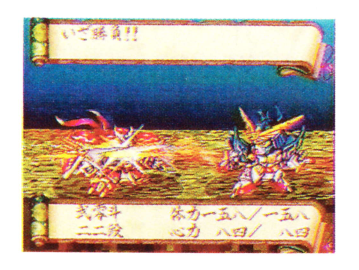




第三章——謎之忍者，名叫武零斗！

本版的目的是要將版面內的敵人全數消滅，當玩者步步進逼至橋的中央時，敵方的其中一位小將會攻擊自軍，接着，自軍及敵人的數目均會突然增加，但不用怕，因為後面的那三位「自己友」是可以足以應付那批新出的敵人。









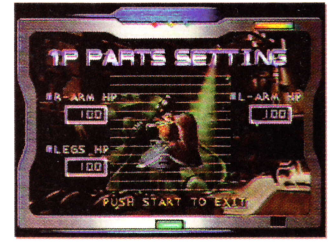
先砌模型後玩GAME



老實說，真的從未試過製作一份稿件要花如此多時間的，竟然要砌好四副模型才能進行測試，真大工程。至於這些模型的角色原來便是遊戲中出現的機械人，於進行遊戲時玩者只要將之駁上主機便可，此外遊戲中玩者是可將四副的部件混合裝配，同時利害在遊戲能同樣出現一台一模一樣的機體。

遊戲的兩種模式

當進入遊戲後，玩者便便可選擇「1 PLAYER GAME」及「VERSUS MODE」兩種模式。「1 PLAYER GAME」便是正式的攻略模式，遊戲中玩者需以戰鬥來站育自己的機械人的能力，同時以此完成遊戲。至於「VERSUS MODE」便是二人對戰模式，兩名玩者需於遊戲中以自己的機械人對戰。



PARTS SETTING

在進入遊戲後，玩者首先便要自行「製造」一個機械人，至於將模型接通了主機後，玩者遇到的第一工序便是設定機械人的主體及四肢，因為遊戲中玩者是可將四台機械人的各部件混合使用的，而玩者便可因應自己的作戰風格來選擇不同組件，至於遊戲中的組合便共有256個以上！



POINT ALLOTMENT

每當戰勝對手，玩者也會因而得到一些點數的，同時玩者可能用這些點數來增加機械人的狀態。不過在開始遊戲時，由於根本沒有取得過點數，故在初時玩者是暫時無法進行強化的。



MENTHENANCE

基本上「MENTHENANCE」可說是整個遊戲的管領部份，因為在這部份中除記錄了玩者的進度外，玩者更可在這部份改造機械人的顏色。而在一切妥當後，玩者便可進入「NEXT」一項進行遊戲。



PART SETTING

基本上這部份與之前的的確差不多一着一模，模式中玩者的目的又是要調配機械人及作出各部份的強化改造。至於在各機體部份的能力值方面便完全由玩者自己決定，故可完全因應自己的作戰風格來決定各組件的配合。



SKILL SELECT

當機體的水平升到某一階段時，於「SKILL」一欄便會陸續出現各種本來無法使用的必殺技指令。此外，玩者亦可在這部份自行設計四種連續技，因此每次打到敵人後也最好立刻查看。



COLOR

於「COLOR」一項中，玩者便可將機械人分別分成主體、下身及左右三部份來設定機械人的顏色，令自身的機械人更見突出。



EMBLEM

於遊戲中，其實玩者是可選擇數個不同的徽章作自己的標誌的。而「EMBLEM」這項便是此選擇項目。



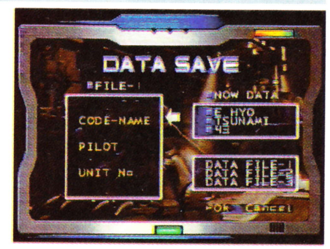
PILOT SELECT

於這項中，玩者便要從8名機師中選擇一名去駕駛機械人及登錄其的名稱。此外，玩者亦可在此登錄起機械人的名字。



SAVE & LOAD

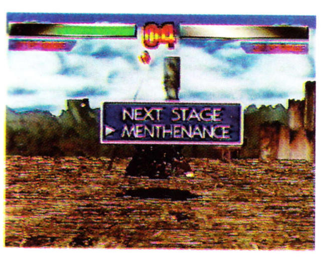
由於遊戲的主線是將機械人「養育成人」，故理論上進行時間亦會比其他遊戲長，而在這項中玩者便可將遊戲的進步貯起。



機械人的進化

於遊戲中，每當玩者勝出一場戰鬥後，同時便會得到一點的技巧分。而跟着畫面便會出現繼續下一戰或返回格納庫的選擇，如選返回格納庫的話便可立刻以這些技巧分來加強機械人的數值，令必殺技出現及攻擊能力慢慢加強。







PARTS CHANGE TIME

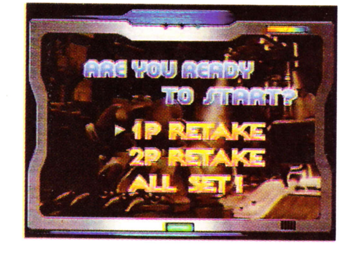
於作戰時，每當到達時限後遊戲畫面便會出現「PARTS CHANGE TIME」字體，這時玩者便可以此更換防禦力已低下的機件。



二人對戰模式

於二人對戰模式中，玩者除可即場製作機械人對戰之外，亦可以讀回進度，以之前已培育好的機體作賽。不過可惜的是即使打敗了敵人也沒有技巧分取得的。

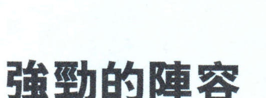






它們便是你的作戰本錢





強勁的陣容



YPARAH



魯海王



GLOOSCAP



EINGORN



讓文字去增加二人的關係 M——告訴你



以交換日記的方式來增加二人感情的戀愛模擬遊戲



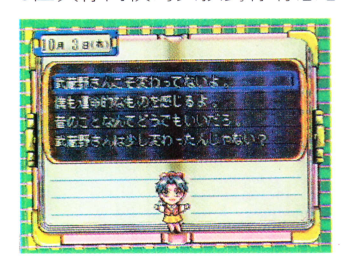


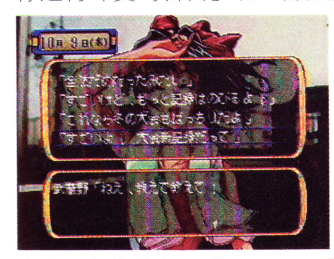
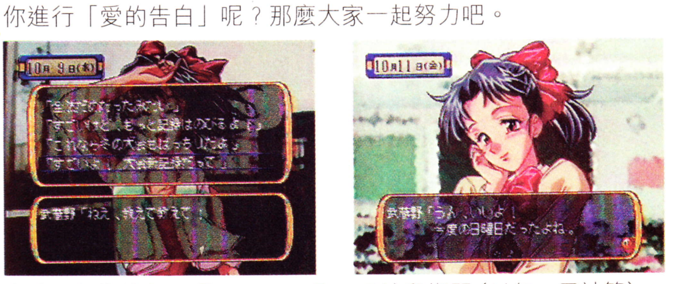

我想在坐有部份讀者都有寫日記的好習慣，但你們有否想到寫日記寫到可以追求到自己心儀的女孩呢？如果有這些幻想的你，以下介紹的這個遊戲——《M——告訴你——》，絕對啱晒你。



故事背景

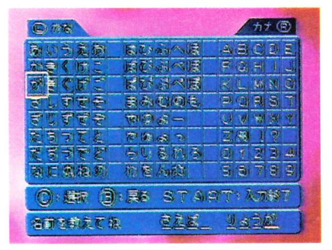
高中的生活通常是多姿多彩的，當然，有一些校園戀愛的小故事亦在這段時間產生的，而你，就是一位中五的學生，現在有3位與你同校的女孩對你有意思，希望籍交換日記的方式與你有進一步的認識。在剛過了暑假的日子，3位女孩中的其中一位會主動向你要求交換日記，而你，能否在回覆日記及交換日記的同時，令女孩對你的好感度增加，你能否令她在聖誕節的那一天向你進行「愛的告白」呢？那麼大家一起努力吧。



遊戲流程

首先是輸入玩者的名字、出生日期及血型，接著，遊戲內的其中一位女角「巢鴨法子」，會先問你2至3條問題來決定與你交往的女孩，之後就在10月1日至12月24日這段期間（以每一天計算），以事件及日記的反應、對白、回應等，來影響女孩對你好感度，還有，約女孩去約會及送禮物給她也只可在交換日記時進行，而交換日記的日子則只有每一個星期內的星期一及星期四這兩天。






遊戲的主要指令畫面

1. 日期及時間

2. 收集情報：在校內的四個地方，實習大樓、管理大樓、運動場及體育館，去收集情報，如果時間配合得妥當的話，也有機會遇到自己心儀的女孩。另外，在星期六到實習大樓可找到巢鴨法子，她會向你提供一些有用的資料及對心儀女孩的攻略。

3. 溫習：增加學力值。

4. 運動：增加運動值

5. 兼職：可以賺取金錢並且到商店購買自己用及送給女孩的東西。而兼職有以下 5 種：A. 修路工人：時薪 1200 日圓（只限星期六）、B. 看更：時薪 1000 日圓（只限星期六）、C. 快餐店：時薪 800 日圓、D. 茶餐廳：時薪 700 日圓、E. 租影帶店：時薪 600 日圓。

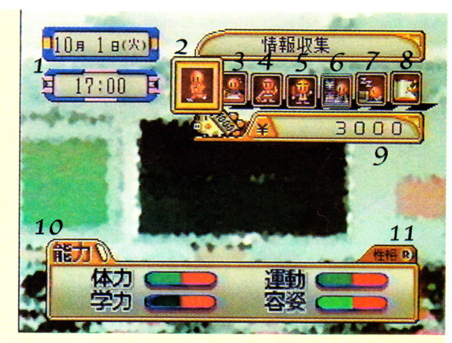
6. 購物：內有 20 種物品使玩者選擇，而那些物品會根據時間而有所改動。另外，有4種物品買了後是可以增加能力值的，包括：鏡（5000日圓）→增加容姿值、參考書（5000日圓）→增加學力值、鐵啞鈴（2000日圓）→增加運動值及體力回復劑（6000 日圓）→回復體力欄。

7. 休息：回復體力。

8. 系統：在這裡可以作記錄，查看以往的女孩的有關資料。

9. 玩者擁有金錢量。

10. 能力表：能力表有以下的值可觀看：體力、學力、運動力及容姿值四項，記着一點，那些能力值如果日久不理會的話是會下降的。



11. 性格表：表示了玩者的性格，包括：溫柔與嚴肅、熱情與冷靜、心胸的闊窄及現實與理想四大分類，這些是根據玩者的回應句子而有所改變。還有，在交還日記前、某些特別事件上及約會時，均有一些回應選擇，而這些選擇是會影響到女孩對你的好感度及能否看到一些特別的圖片。

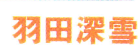
遊戲特色

既然是交換日記戀愛模擬遊戲，交換日記當然是不可少的一環，在交還日記的同時，也可以送禮物給她及請她去約會，而約會的地方則有：購物、遊樂場、卡啦OK、公園及美術館這 5 地方。在你追心目中的對象時，當然也會有情敵的出現，至於你能否擊敗情敵、排除萬難，獲得你心儀的人，就得看你的技巧了。



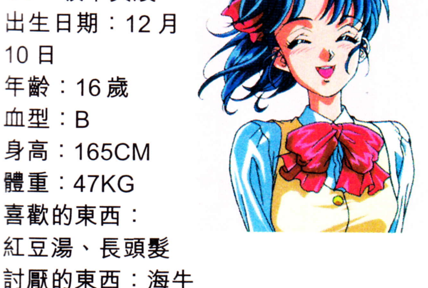






主要登場人物介紹

武藏野香



CV：坂本真綾
出生日期：12 月 10 日
年齡：16 歲
血型：B
身高：165CM
體重：47KG
喜歡的東西：紅豆湯、長頭髮
討厭的東西：海牛
喜歡的學科：英文、數學
討厭的科目：生物
所屬學會：田徑學會
興趣：收集音樂盒
簡介：在小學二年級時已與她同班，後來因為父親工作關係而轉校，到8年後的中五學生時代再次會面，她在學會、學習及戀愛方面均非常熱情，可惜的是嫉妒心亦比較重。

神谷高美

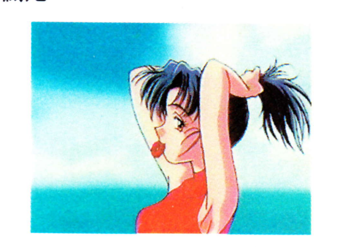
CV：佐藤多美
出生日期：10 月 2 日
年齡：15 歲
星座：處女座
血型：B
身高：153CM
體重：46KG
喜歡的東西：綠球藻、最新的物件
討厭的東西：過時的物件
喜歡的科目：體育、健康教育
討厭的科目：數學一
所屬學會：網球學會
興趣：收集小飾物
簡介：她是一位抱著前輩與後輩戀情而入學的開朗少女。由於在上一個學期你與她一同是圖書館委員的關係，因而對你一見鍾情，亦由於是一個比較頑固的女子，所以沒有太多人喜歡結識她。

羽田深雪

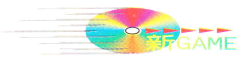
CV：官川美保
出生日期：11 月 22 日
年齡：18 歲
星座：天秤座
血型：AB
身高：164CM
體重：45KG
喜歡的東西：哥德的詩集、古典音樂
討厭的東西：會吠的狗
喜歡的科目：古文、書道
討厭的科目：體育
所屬學會：演劇學會
興趣：戀愛占卜
簡介：在初中時代，已是同樣演劇部的前輩，進入高中後亦加入了演劇部且非常熱心，在其他人的眼中是一位女強人，並且性格非常開朗。











超人 光之巨人傳說

特撮味爆棚之作



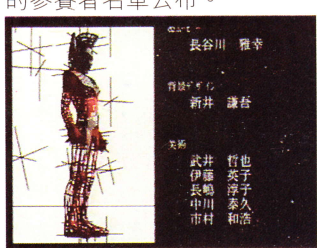


正所謂開門見山，在介紹《超人 光之巨人傳說》這遊戲前，筆者要先強調一點，那便是不要用「格鬥遊戲」這角度來玩此遊戲，因為此遊戲主菜是玩特撮，玩超人，如果閣下是一個真正超人愛好者的話，那麼你應該會知道應用甚麼心態看這玩戲；如果你要求超人好似阿龍咁放波出昇，那麼請你玩回「正常」的格鬥遊戲，因為這遊戲中不論是鏡頭擺位甚至所有人物動作也以特撮為原點，一舉一動也盡量模仿由真人扮演的感覺，總括一句，這是一隻以特撮迷為銷售對像的遊戲，絕不是格鬥迷。

正正OP片段

當啟動遊戲後，玩者便可從開場片段中看到元祖超人吉田與宿敵巴魯坦星人展一場壯烈的決戰，當中片段除沒有以往經常出現的「塑膠感覺」外，更每一秒也到滿強烈的迫力。至於在爆機後，玩者更可在爆機片段中看到OP的部份製作，不過較為奇怪的便是竟有一最受歡迎角色投票的參賽者名單公布。







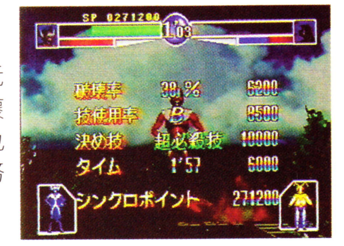
遊戲的三種模式

於遊戲中，玩者是共可選擇三種模式來進行遊戲的，當中便有正式攻略遊戲的「ULTRA MODE」，與電腦作單一比賽的「VS COM MODE」及二人對戰的「VS 2P MODE」。至於在「ULTRA MODE」中，玩者便可從吉田、七星俠、阿鄉、ACE及太郎共五名超人中任選一人進行，而於「VS」模式中除可選用五名超人外更可選用遊戲中所有怪獸、超獸及宇宙人。



戰後評價

於「ULTRA MODE」中，每當玩者打敗一頭怪獸後，畫面便會顯示出電腦對玩者的評價，當中分別以破壞率、技使用率、決勝技、時間及同調率，故如玩者除打倒怪獸外更身兼「破壞神」的話，那麼即使打倒敵人也變得無意義，記着，閣下的任務是保衛地球。



強勁的背景處理

最初知道遊戲是要用ROM卡時，的確無法明白遊戲有甚麼部份有此需要，但當測試時，筆者便完全明白其原因了。因為畫面背景的地面所有東西也可被破壞的，東京塔及科特隊總部也無法幸免，而且細心留意更甚至可發現到地上的火車是會動的，而且行駛時遇到襲擊是會毀壞的，那麼問你怕未？







援護攻擊

說到援護攻擊，能與超人並肩作戰的當然是各隊科特隊吧。於「ULTRA MODE」中，除了對付ACE-KILLER的一版外，當超人被打至飛起時，玩者只要按L或R鍵便可叫出科特隊及作出援護攻擊。



對戰模式

於對戰模式中，不論是二人對戰又或是對戰電腦，玩者也可自由選擇遊戲中的所有人物的，故遊戲可隨時出現超人對超人，甚至不同系列的怪獸互毆的幻之場面出現，一嘗多年宿願。







ULTRAMAN（超人吉田）

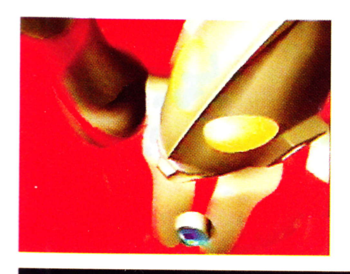
必殺技

↓→＋B
↓↓＋C
↓↓＋B

超必殺技

←↓→＋B
↓←＋B







ULTRASEVEN（七星俠）

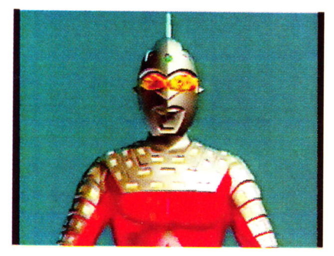
必殺技

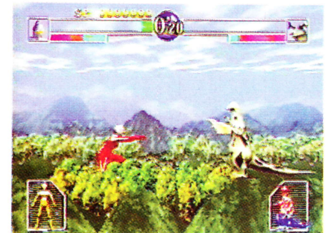
↓→＋B
↓←＋C
↓↓＋B
↓↓＋C

超必殺技

←↓→＋B
↓←＋B







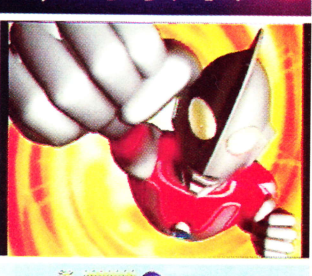
ULTRAMAN JACK（歸來的超人／阿鄉）

必殺技

↓←＋C
↓↓＋B
↓↓＋C
↓→＋B

超必殺技

←↓→＋B
↓←＋B







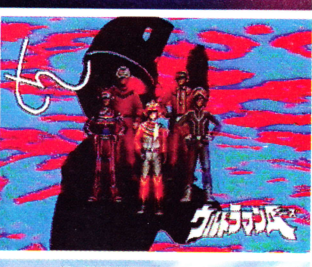
ULTRAMAN ACE（超人ACE／A）

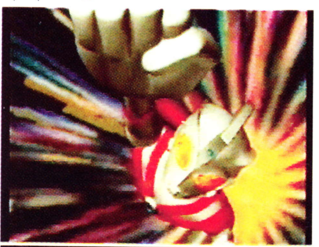
必殺技

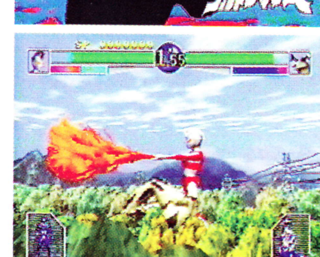
↓↑
↓↑＋C
↓→＋B
↓↓＋C
↓←＋C
↓↓＋B

超必殺技

←↓→＋B
↓←＋B







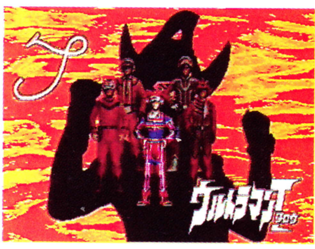
ULTRAMAN TARO（超人太郎）

必殺技

↓↑
↓↑＋C
↓←＋C
↓↓＋C
↓→＋B
↓↓＋B

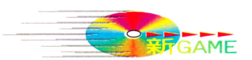
超必殺技

←↓→＋B
↓←＋B











電腦黑魔



另類手槍射擊遊戲



如果閣下是一名特撮迷，又或起碼有24歲的話，那麼定記得當年麗的電視曾播映過一套叫《電腦奇俠》的經典特撮作品，而在片中電腦奇俠的宿敵電腦黑魔（HAKAIDER）更因造型和性格的特出而被譽為「好敵手」，到現時仍為愛好者所津津樂道。至於在九六年中，特撮界大師雨宮慶太便開拍了一部以電腦黑魔為主角的電影──《人造人間HAKAIDER》，完全滿足了不少特撮迷的多年宿願。同時，於早陣子SEGA更推出了一隻以《人造人間HAKAIDER》為題的射擊遊戲，說來遊戲雖與《VIRTUA COP》同是手槍進行，但由於背景及風格的迥異，故令遊戲變得「另類」了不少，相信喜歡不同口味的玩家定會滿意。最後，由於「電腦黑魔」這香港版名字實在太深入民心了，故筆者亦索性將遊戲的中譯名改為《電腦黑魔》。

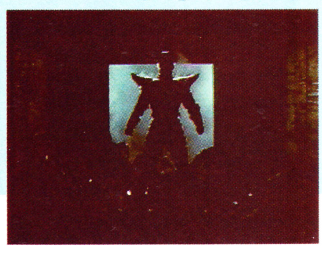
MOVIE REPLAY

由於遊戲中是會以大量電影片段及重新製作的電腦動畫作間場之用，故在OPTION中玩者便可看到「MOVIE REPLAY」一項，因為遊戲是自動SAVE的，故玩者便可隨時以此模式看回曾於進行遊戲時出現過的片段。



到滿氣勢的OP

由於是取材自同名電影的作品，故遊戲的OPENING便採用了播片的形式，利用電影中的片段串連而成，正因此遊戲的OP亦比其他遊戲顯得更有氣勢。如果閣下有看過原作的話，那麼這OP定會鈎起那令人熱血沸騰的記憶，全情投入遊戲的世界中。



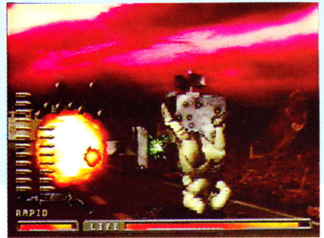




RANKING MODE

於《電腦黑魔》這遊戲中，玩者的進行並不如以往同類遊戲般射擊射擊一直射到尾的，相反地遊戲中會有不少故事安排，故為免玩家因每次也要進行相同的行動而感到沉悶，於在爆機後於標題選項畫面中便會追加「RANKING MODE」一項。模式中玩者可直接進行射擊部份，隨意選版挑戰。

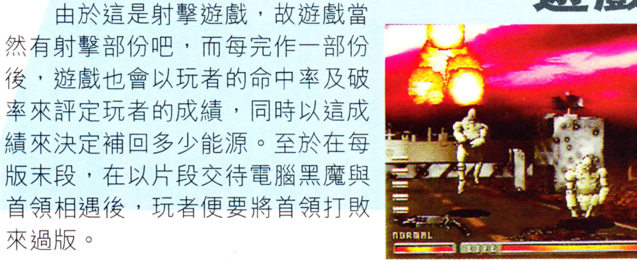






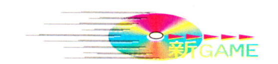
遊戲的進行

由於這是射擊遊戲，故遊戲當然有射擊部份吧，而每完作一部份後，遊戲也會以玩者的命中率及破率來評定玩者的成績，同時以這成績來決定補回多少能源。至於在每版末段，在以片段交待電腦黑魔與首領相遇後，玩者便要將首領打敗來過版。



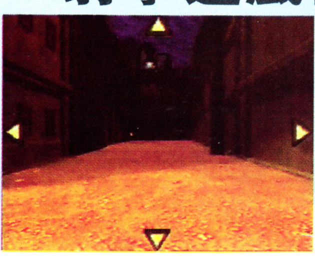


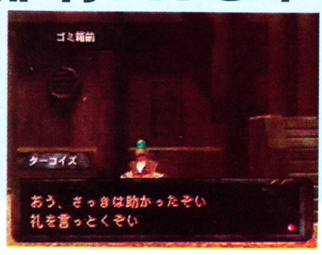


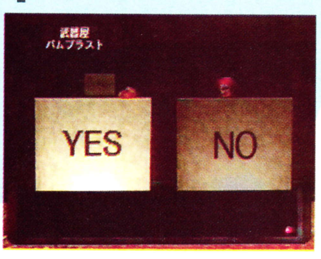


射擊遊戲都有AVG！？

如之前所説，《電腦黑魔》這遊戲並不像以往同類遊戲般只射擊便OK，相反地遊戲中玩者會遇上要像AVG遊戲般進行的部份。而在這部份中，玩者便要射擊畫面的箭咀來決定移動方向來找尋所需的人或事，此外於一些需作決定的場合中，選「是」或「否」也會直接影響進度及是否作戰及戰鬥地點的。



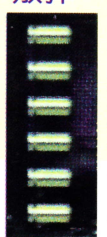




不同的子彈

在遊戲中，當玩者按START鍵時便可選擇使用四種不同子彈，而不同的子彈也會分別有利於不同的場合及對手的。

散彈



彈數6發，火力及攻擊範圍也屬標準，是使用率最高的一種，適用於所有場合。

機槍

彈數24發，火力及攻擊範圍也最少，但可作連射。最大缺點是多期使用會令速射性減低。

貫穿彈



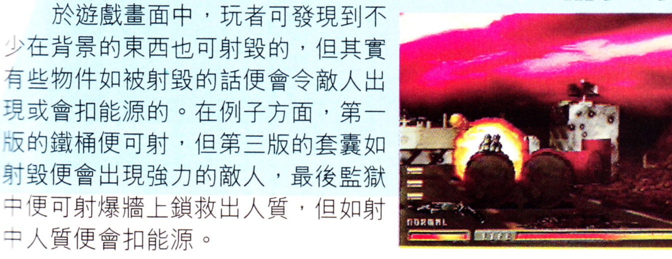
唯一有貫穿能力的彈種，彈數3發，火力及攻擊範圍也屬上級，缺點是有大量敵人時會上不及彈，故多於對首領戰中使用。

火前砲

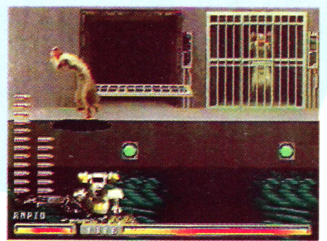
不論火力及攻擊範圍也最強，但彈數只有1發，同時近距離使用會令自己也受到傷害，但玩者上彈速度如夠快便可以最快速度處理大部份首領。

請勿亂射

於遊戲畫面中，玩者可發現到不少在背景的東西也可射毀的，但其實有些物件如被射毀的話便會令敵人出現或會扣能源的。在例子方面，第一版的鐵桶便可射，但第三版的套囊如射毀便會出現強力的敵人，最後監獄中便可射爆牆上鎖救出人質，但如射中人質便會扣能源。

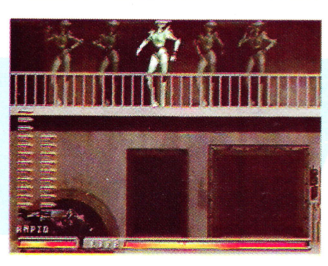






無限續版

有趣地，遊戲的難度是只可選擇易或難，故某程度來説可説「偪」玩者選擇較難的模式來進行，因此遊戲亦以無限續版來進行。至於當玩者的能源太低而又不能補充的話，不妨來次自殺，跟着以全滿的能源繼續駁火。

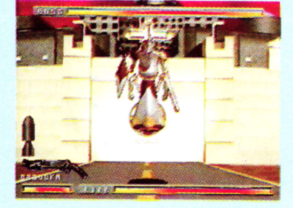


首領的死穴

遊戲中每個首領雖看似很強，但其實只要使用適當方法便可將之克制，以下便是其中數名首領的處理方法。

銀馬

只要用火箭砲狂轟便可廿秒收工，但上彈一定要快及射得準。



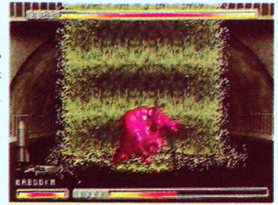
艾度古尼

唯一弱點是其紅色大眼，可用貫穿彈攻擊，但要小心它潛到地底的同時投出爆彈。



巨型河馬

純力量比試，只要用火箭炮狂轟便可，可説遊戲中最蠢的首領。



米加路

電腦黑魔的宿敵，差不多全身毫無弱點，唯一弱點是其腿部，因此只要用貫穿彈集中攻擊下半身便OK。



超級米加路

平時任何攻擊也無效，唯一的機會是它的手移開時射其頭部，因此應以火箭砲趁機攻擊，但當他跳高時要用回散彈或機槍射下他的飛彈。



芘姿蓬

平常可用貫穿彈攻擊，但當她投出石塊時便要用散彈射下石塊，因為她會同時隨着石塊衝前攻擊的。



賽車場上的大戰再次揭幕
首都高BATTLE外傳

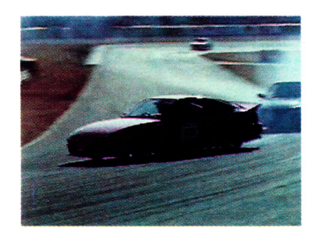


土屋圭市及坂東正明回來了

玩了這麼多集《首都高》系列的讀者們，相信還未過癮吧，今集的《首都高BATTLE》，大多是考玩者們的技術，當然速度也是重要的一環，現在就讓我們去看看今集的《首都高》吧！好了，各位讀者，請起動你們的引擎。



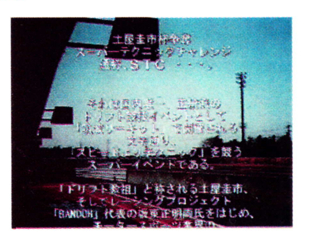






賽車場上的兩位大人物

有玩開這系列的玩者就一定知道，這個GAME是會由土屋圭市及坂東正明兩位車擅大人物監修，而且，GAME內的車型亦會以實名登場，另外，今集除了有築波賽道這條真實道外，還有兩條分別由土屋圭市及坂東正明設計的賽道。





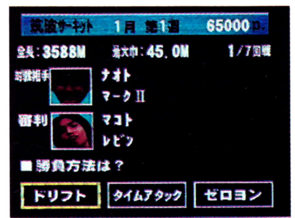


起步前30秒……

接着便正式開始遊戲，首先是輸入你的名字，然後，你要選出一條賽條，在那裏擊敗其他的對手來取得分數(在開始時給送了20萬分給玩者），之後，再用那些分數去坂東正明的汽車部品店去TUNE UP自車的性能，而最終目標是能夠通過3月及6月的予選賽、9月的最後予選賽及12月的最後決賽，至於你能否勝出12月的賽事就得看你的駕駛技術及TUNE車技巧了。









賽道簡介

——築波賽道——

是一條實際存在的賽道，而遊戲的決勝賽亦在此地舉行。

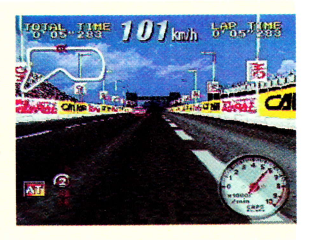


——土屋賽道——

一看便知是由土屋圭市設計的賽道，這路段主要是考車手的過彎技巧、車的貼地性及轉向性，而且，賽道是有極多的連續彎及急彎。

——親分賽道——

這條賽道是由坂東正明設計的，由於賽道直路較多，故此是鬥速度、加速力及高速過彎的好地方，全賽道最重要的地方是臨尾的急彎。





魔法少女 PRETTY SAMY PART 1 In the Earth



說起《天地無用！》這套動畫作品，相信稍為有留意動漫畫的讀者也應聽說過吧，由最初的OVA版開始時觀眾已從其製作水準感到一份誠意，至於推出電視版本時更可說毫無保留地表現出其野心，當然，遊戲界方面亦一早被它染指了。而於《天地無用！》中，其中一個最為人津津樂道的部份便首推「魔法少女PRETTY SAMY」這 SIDE STORY 了，而本版介紹的一隻遊戲便是以《魔法少女 PRETTY SAMY》為題。此外，其實現在推出的是遊戲的前半部份「PART 1 In the Earth」，至於第二部便已預定於九七年春天推出。

原作開場片段



於遊戲開始及完結時，玩者也會看到原作的主題曲及完場曲的，整個風格看來十足動畫作品般，令玩者不期然投入遊戲中。

遊戲的 OPTION



於遊戲進行的中途，玩者如按 SELECT 的話便會進入遊戲的 OTION。於 OPTION 中，玩者除可以記憶卡貯起遊戲的進度外，亦可作出系統的調教，甚至選擇不同的背景。

遊戲的進行



以進行方法來說，遊戲其實也與一般冒險遊戲沒有太多分別，於平常的選項畫面中會有「看」、「說話」、「行動」及「思考」數類行動模式選擇，玩者基本是根據故事的發展而作出不同的選擇，以完成整個遊戲。

遊戲中的選項



於遊戲中，玩者是會不時遇到一些選項情況的，雖然在故事主線上是不會因玩者的選擇而出現分歧，但當中卻往往會因不同的選擇而出現一些小插曲或意外地得到一些有用的道具，如其中一些便會打多額外的一次戰鬥，但卻會得到可避戰的道具。

無限續版



基本上遊戲可說是無限續版的，因為全個遊戲中唯一會令玩者失敗的便是作戰部份，但即使玩者不幸被打敗也不會令玩者退出遊戲。於交待一輪劇情後，玩者在特訓後便會再次與之前的對手作戰。

戰鬥畫面



如上文所說，遊戲中是有戰鬥場面的，而於開始戰鬥前玩者便要決定是否使用道具。至於在作戰方法上，基本玩者只要以畫面下方的圖案選擇行動便行，而當中→是向前行、→→是前衝、防是防守、P及K分別是拳擊和踢腿，最後SP則是必殺技。







天真爛漫的美少女傳說再臨
銀河公主傳說優奈 REMIX

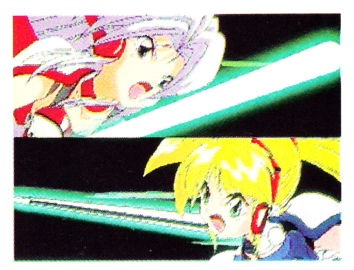
文：米奇

生產商：HUDSON SOFT
容量：CD-ROM
價格：6800 日圓

SS MEM AVG

以繪畫裝甲美女而聞名的明貴美加，1992 年曾在 PC ENGINE上推出的裝甲美少女名作《銀河公主傳説優奈》，當時吸引了一批喜歡裝甲美少女的遊戲以至動畫迷。這幾年來，優奈除了在 94 年推出 PCE 版的續集外，還曾推出過多張廣播劇 CD 和一套動畫，優奈故事中的人物模型更是手辦模型中的一大宗派。去年優奈首次登上次世代機 PC-FX，推出改編自動畫版的遊戲《哀傷的茜妮》，《遊戲誌》也曾在第二十一期介紹過。

去年8月，HUDSON宣布將優奈搬到SATURN上去的一連串計劃，包括推出《優奈 3》和只作通信販賣的《明貴美加 ILLUSTWORKS》，而 SATURN 上的第一作，就是這《銀河公主傳説優奈 REMIX》



256 色重新演譯

這個SATURN版《優奈REMIX》其實是當年PCE版《優奈》的第一作的「翻拍」版本，從故事以至動畫、事件的片段，都和當年的一模一樣，但就從當年的 16 色，改為256 色，色彩自然豐富多了。而由於次世代機的播音功能比起當年已好得多了，所以連帶在音響方面也有所改良。

月曆模式

《優奈 REMIX》還加了個「月曆模式」，收錄了一套由明貴美加作插圖的 97 年月曆。這個月曆除了顯示日本 97 年的假期外，還有很多特別功能：

你可以從優奈、尤莉和麗雅三人中選出一人為你作特別日子的提示

十一款標籤，讓你在月曆上標上特殊日子。在標了在日曆上的標籤上按掣，還可聽到優奈等人給你的提示

除了特殊日子的提示外，日曆上還預設了假期、情人節、WHITE DAY 等特殊日子，在那裏按掣也會有聲音提示

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

優奈每月的金句



按下 R 掣，故事中哪個女角在該月生日一目了然



標題畫面的背景也會隨着月份的改變而更換哩



按下 L 掣，便可欣賞到背景那張精美插圖

光明救世主與黑暗女王的對決

優奈第一部的故事，是講述原本是平凡女學生的優奈在一次銀河公主選美會中獲勝，從此成為了萬人偶象。一晚，一個小型改造人艾露娜出現，告訴優奈她的使命——原來優奈是光明救世主，她要到宇宙各處尋找其他伙伴，消滅勢力日漸壯大的黑暗女王。

不過，黑暗女王也不甘示弱，她捉去了部分在銀河公主選美會中落敗的女孩，以黑暗力量支配了她們，組織成黑暗公主 13 人眾，阻礙優奈的行動。







光明的勢力

智慧的艾露娜

神樂坂優奈

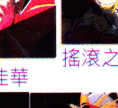
天空的艾莉娜

大地之芝娜

大海的瑪莉娜

黑暗公主十三人眾





搖滾之姬

茶道之佳華

六本木之舞

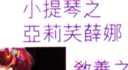


女王之露美娜愛芙

古代文明之留迪亞

小提琴之亞莉芙薛娜







沉靜之詩織

教養之艾美莉









水野葉子

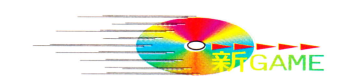
中國之麗美

花之麻里

偶像之楓

高貴之沙雪華

謎之美少女——莉雅





看動畫？格鬥遊戲？還是冒險遊戲

ALICE IN CYBER LAND



故事背景

在近未來的二十一世紀東京，電腦及其串聯網絡已成為日本人生活中一種必需品，好像水一樣。由於電腦科技的發展，一種新興起的潮流——數碼模擬寵物，亦因此而誕生，可是，一些電腦怪魔就利用這些動物，將牠們變大及變為具攻擊性去破壞這個城市的安寧，因此，一個簡稱為「NAVI」的電腦網絡管理組織，便抽選了三位少女——水無月愛麗斯、鳳麗奈及八神樹利，為電腦網絡戰士，穿着一種特製的「俯衝裝甲」，去消滅那些破壞分子。



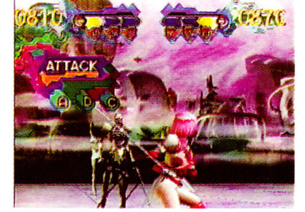
遊戲特色



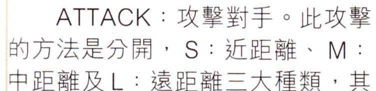
此GAME的其中一個最大特色，就是全個GAME以話數的形式來分開各段故事，感覺上好似在看動畫之餘，又可以投入參與故事的發展；另外，故事中有某些地方是會有對白選擇的，雖然對故事的發展沒有多大的影響，但投入感會有所增加；第三，進入地圖中某些地方會發現些有趣的玩意，例如：去KARAOKE時，可以聽到由三位女角的「聲優」唱出一些歌曲；到遊戲機中心的時侯，可以在那裏玩到一個MINI GAME「扑傻瓜」。最後要提的，就是此遊戲的戰鬥模式是指令式戰鬥，亦即是RPG式的戰鬥。



指令式戰鬥



由於此GAME的戰鬥模式並非像普通格鬥遊戲般，因此向各位讀者簡單地介紹一下。



ATTACK：攻擊對手。此攻擊的方法是分開，S：近距離、M：中距離及L：遠距離三大種類，其對應方法就是：近距離贏中距離但輸給遠距離、中距離贏遠距離但輸給近距離、遠距離贏近距離但輸給中距離。



DEFENCE：防禦。雖然也會「中招」，但敵人攻擊的威力會減半。

CHANGE：可以在戰鬥的途中轉換別的人物，但有某些故事情節中是不能轉換人物的。

主要登場人物簡介

水無月愛麗斯——ALICE MINAZUKI

CV：淺田葉子
米斯加多鈴學園中學二年級F班
出生日：6月8日
星座：雙子座
血型：A
身高：156cm
體重：45kg
三圍：B 83 / W57 / H 82
喜歡的事物：洗澡、甜的食物
討厭的事物：雜亂的房間
特別技能：玩機械
興趣：玩遊戲機、KARAOKE、滑雪
將來的志願：程式編寫員或醫生

鳳麗奈——RENA OHTORI

CV：荒木香惠
米斯加多鈴學園中學二年級F班
出生日：11月16日
星座：天蠍座
血型：AB
身高：164cm
體重：秘密
三圍：B 87 / W59 / H 86
喜歡的事物：格鬥技、紅茶
討厭的事物：猶豫不決的人
特別技能：運動、中國拳術
興趣：活動身體、儲蓄
將來的志願：秘密

八神樹利——JURI YAGAMI

CV：宮村優子
米斯加多鈴學園中學二年級F班
出生日：9月10日
星座：處女座
血型：B
身高：149cm
體重：40kg
三圍：B 77 / W56 / H 80
喜歡的事物：吃東西、睡覺、遊玩
討厭的事物：讀書
特別技能：沒有
興趣：遊玩、抓娃娃機
將來的志願：嫁給有錢人家



新超級機械人大戰

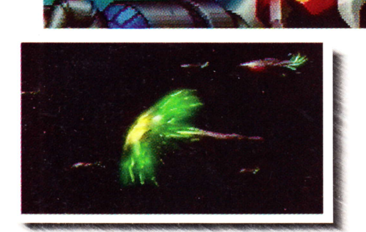


文—赤目黑龍

製造商：BANPRESTO
發售日期：12月27日
售價：6800日圓
記憶：3—15BLOCKS

PS　SLG　MEM

故事簡介

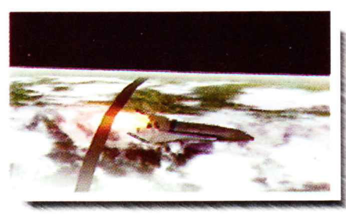


由人類離開地球向宇宙進發起，時間流逝，已經過去了一個世紀以上了，而現今的地球圈大致分為兩個大勢力，分別是統一了地球的「地球聯邦政府」和在宇宙之中的殖民星各國。雖然殖民星是在地球聯邦政府的管轄，不過，渡過了這麼長的歲月，其實地球對殖民星的管治力量已變得非常簿弱。終於，殖民星自身組織起「公國」這種體制，亦因而掀起了地球聯邦政府和殖民星之間的戰爭……

這場地球聯邦政府和殖民星之間的戰爭和時期亦被稱為「宇宙戰國時代」。到了最後，戰爭終於到了結束的時候，而且更締結了一份「路拿條約」，由地球、月球、和1至7號殖民星，以及其他國家所簽訂的條約是約束各國不得干涉其他國家的事情，這條約亦可以說是為以後「地球圈統一聯合」的設立製造了一個好先機。



為了要將地球圈之內的動亂鎮壓，所以地球聯邦政府便希望將已弱化的聯邦軍再一次的強化起來，所以便成立了一個「地球防衛軍」，而這個地球防衛軍的極東支部更積極地開發「超級機械人」；另一方面，在宇宙之中的「煞斯嘉路帝國」和「新．自護」亦着力發展自己的軍事力量，亦因為了履行對路拿條約的責任，所以各國也有足夠的時間來發展自己的力量……



而正當各國也各自為政之時，在外太空來了一群不束之客，一艏巨大的不明戰艦竟然一砲便消滅了一個殖民星……

戰鬥系統

在《新超級機械人大戰》之中，最重要的便是在每一話之中的戰鬥，只要在戰鬥之中得到勝利便可以「過版」，不過，在戰鬥之中有很多事情是要注意的，以下便是一些比較重要的例子：

〈1〉精神力量的使用

在戰鬥之前，玩者最好先計算一下自己的戰鬥能力和HP，這樣玩者便可以因應自己的能力而使用適當的精神力量來幫助戰鬥，例如當敵人的攻力非常強橫的話，玩者便可以考慮使用「閃避」、「集中」等可以加強閃避能力的精神力量了。



〈2〉武器的選擇

要成功的擊倒敵人，當然不少得攻擊了，而唯一能夠將敵人打倒的便是手上的武器，玩者要好好利用手上的武器，尤其是那些有彈數限制的便要更加珍惜，因為如果要補充的話，便會失去了一定的「戰意」，這樣對戰鬥是非常不利的，而且通常實彈武器的攻擊力也比光線武器為低，所以除了「慳住用」之外，也切勿「濫用」。

〈3〉人物的行動命令

在指令表之中有一項是「命令」的，這是非常重要的，因為所有人物的行動模式也可以在這裏調校的，玩者有四個的選擇，順次序分別是「MANUAL」（在每次戰鬥時自行調校）、「積極的！」（除了會將敵人殺死之外，機體也會作出反擊）、「高效率」（偶上比自己LEVEL為低的敵人會回避或防禦，其餘則自行反擊）、「全不反擊！」（對敵人的攻擊只會回避和防禦）。不過，為了提高靈活度，還是使用「MANUAL」為佳。

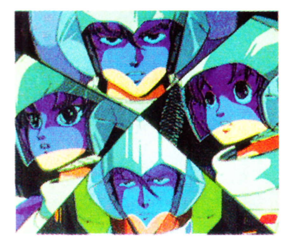


鐵甲萬能俠



野心征服世界的凱爾博士，指揮屬下的修羅男爵、布陸堅伯爵以及機械獸軍團，向日本發動攻擊。為了保衛世界和平，兜甲兒駕駛他祖父製造的巨大機械人鐵甲萬能俠對抗侵略。眾所周知，這是日本動畫史上出現的第一部由人進入內部駕駛的巨大機械人，開創了以後直至今天所有同類型機械人動畫的先河，「出嚟喇，萬能俠！落去喇，朋友號！」出動時的口號，以及鐵甲飛拳、高熱火焰、光子力熱線、氣體硫酸、噴射飛船等等武器招式，相信現在仍然有不少讀者還記得起，確是名副其實的超級機械人。現在已確定在遊戲中出現的有鐵甲萬能俠和愛美神，這兩部機械人的性能和功用，跟過往的《超級機械人大戰》系列都是一樣。萬能俠皮堅肉厚，攻擊力強，但行動遲鈍，易受攻擊。而愛美神依然備有修理裝置。另外，登場人物名單中也有首領和他兩名手下的名字，因此推斷大鐵牛可能亦會出場。至於鐵甲萬能俠二號和巨靈神會不會出場，則仍是未知之數。

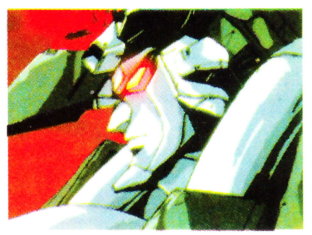
超獸機神



以強大的軍事力侵佔了全銀河的魔紀帝國終於向地球發動侵略攻擊，地球的軍事設施大部分被殲滅，幾乎失去所有作戰能力。但是，遠東地區的特殊機甲部隊還有最後的皇牌，就是通稱「獸戰機隊」的特種部隊。獸戰機隊的最強武器就是分別由藤原忍、結城沙羅、式部雅人和司馬亮駕駛的四部「獸戰機」。獸戰機是以人類的憤激怒感情作能量，發揮出野獸的力量，當獸戰機對駕駛員的憤激怒能量產生反應的時候，，便可變形成為人形態和野獸形態，提升戰鬥力。而當四人的憤激怒超越了個人的感情，並且心意合一的時候，四部獸戰機更會超越野獸、超越人類，進化成擁有神一般力量的合體機械人「斷空我」。合體後的超獸機神的主要武裝包括鐳射砲發射器、脈衝鐳射砲、連裝加儂砲、斷空劍等。繼《第4次…》之後再次出場的超獸機神，今次似乎一開始便處於合體狀態，能否分離則是未知之數。另外，今次藤原忍擁有新的特殊技能「野性化」，若戰意（即氣力）達到130的話，攻擊力便有1.5倍。

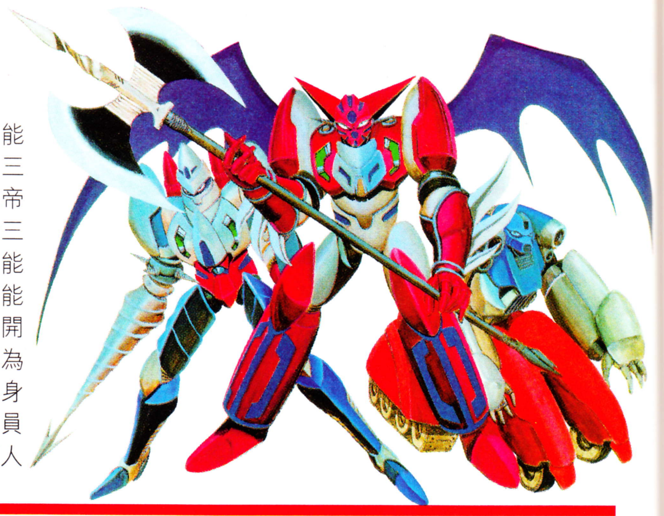








真・三一萬能俠



神隼人為了抗蘭度博士軍團的侵略，與橘博士合力製造了三一萬能俠・號（駕駛者是一文字號、橘翔、大道剴）。經過一番激烈的戰鬥後，三一萬能俠・號嚴重受破壞，然而蘭度軍團的攻擊越來越猛型，同時恐龍帝國亦復活了，地球危在旦夕。隼人見狀，於是決定返回20年前因為試驗三一能量時，發生意外引起大爆炸的早乙女研究所，再度開動舊三一萬能俠。可是三一萬能俠吸收了大量三一能量，變成能夠進化的真・三一萬能俠（駕駛者是一文字號、流龍馬、他爾魯）。由《第4次超級機械人大戰》開始出場的真・三一萬能俠是出自漫畫版的「三一萬能俠・號」（漫畫中稱為「真正的三一萬能俠」）。但是，原作漫畫中只有萬能俠1號和2號的上半身出現，而2號的下半身和3號則是漫畫家石川賢的原創設計。今次的駕駛員和《第4次…》一樣，仍然是流龍馬、神隼人、車弁慶三人。不過，以個人而言，還是希望舊的三一萬能俠G繼續出場。







勇者雷登

一萬二千年前，被傳說中霧大陸的帝王拉姆封印了的大魔妖帝巴拉奧復活，並且率領手下惡魔大妖帝國向地上發動攻擊，惡魔世紀從此展開序幕。與此同時，拉姆的女兒麗姆利亞與地上的科學家響一郎之間所生的混血兒響洸在一神秘聲音的指引下，發現了霧大陸的遺產——巨大的素體機械人勇者雷登。原來拉姆為了應付惡魔大妖帝國復活的日子來臨，特別留下了素體機械人，讓未來的勇者與之融合，對抗惡魔大妖帝國的侵略。響洸知悉自己的身世和命運，決心和哥布蘭達隊的神宮寺力、明日香麗、猿丸太郎、女朋友櫻野真理等並肩作戰，保衛地球。已經成為《超級機械人大戰》系列的正選球員的勇者雷登，今次亦與以往一樣，擁有多種武器，包括神弓箭、神弓弩、神靈光、神飛鳥必殺武器，而且運動性能在超級型機械人之中算是較高的，因此可說是攻守皆能，唯一可惜的是哥布蘭達隊各人物可能不會出場，有點兒美中不足。

機動戰士高達 馬沙之反擊

宇宙世紀0093年，馬沙登上新自護軍總帥之位，他為了肅清地球上的人類，令人類完全成為宇宙植民，企圖以「隕石墜落作戰」把隕石亞古捷斯撞落地球。地球防衛軍隆比特部隊隊長布拉度，以及馬沙的好敵手亞寶等奉命阻止這項陰謀，但是在敵軍的強大勢力下，屢陷苦戰。被馬沙所吸引而離開亞寶身邊的新類型人少女姬斯、布拉度的親生兒宇海煞衛、愛上亞寶的機械技師菁宜、馬沙的情婦娜拉爾，新自護軍的強化人MS駕駛員喬尼爾、隆比特部隊的MS駕駛員姬娜……各人的生命和思念在宇宙中消逝之際，亞寶駕駛的ν高達和馬沙駕駛的沙煞比開始了壯烈的最後決戰。為一年戰爭時未完的勝負，以及圍繞娜娜、馬茜之間的交葛作個了斷。在今次的遊戲裡，「機動戰士高達」系列因為加入了所謂新世代的高達，故此估計舊的一批高達作品不會再出場，然而《超級機械人大戰》怎可以沒有高達？有高達的話又怎可以沒有亞寶和馬沙這兩位經典人物呢？因此無論如何也要在垃圾桶中撈回來支持大局（話雖如此，但也希望舊的一批高達作品中，至少主角級的人物如嘉美尤會再次出場）。暫時已經確定遊戲中出現的機械人除了ν高達和沙煞比之外，還有布拉度的母艦拉——卡拉姆，以及姬斯的α・亞索隆。不過照這個配搭來看，馬沙和姬斯極有可能以敵人身分出場。另外，人物方面除了上述四人之外，還確認了海煞衛和姬娜，這可能意味着會有積根和靈・格斯？



正章攻略 第一回

人物精神能力一覽表

精神	效果
自爆（1）	利用自我毀滅使接近的機體受到HP上的損失（包括自軍），但是不能將機體消滅。
加速（5）	在次回的行動之中可以多行5步（只限一次）。
偵察（5）	可以觀察敵方「？？？」的數值。
探索（10）	找出在地圖之中隱藏道具的位置。
集中（10）	在1 TURN之中，使機體的命中率＋30%，回避率＋30%。
（足かせ）足枷（10）	使距離3格之內的機體，在1 TURN之中移動力減半。
（てかげん）手加減（10）	如果自己的LEVEL比敵人高之時，攻擊只會將敵人擊至餘下10點HP。
（ひらめき）閃避（10）	使自己的機體能夠完全避過敵人的攻擊（一次而已）。
根性（20）	最多可以使使用者的HP作三分一的回復。
必中（20）	在1 TURN中使使用者的命中率達到100%。
信賴（30）	可以使自軍中一部機體得到三分一的HP回復。
脫力（30）	使距離3格之內的機體（包括自軍），戰意下降10點。
熱血（30）	在接着的攻擊之中，攻擊力會變成雙倍（一次而已）。
鐵壁（30）	在1 TURN之中，使用者機體的裝甲數值增大一倍。
氣合（40）	使使用者的戰意增大10點，而且可以重複使用。
威壓（40）	可以使比使用者LEVEL為低的敵人在1 TURN中不能移動。
幸運（40）	在接着的攻擊之中所得到的資金和經驗值會×2。
奇跡（40）	在一次中同時使用「THE根性、氣合×2、加速、幸運、必中、閃避、魂」。
（隠れ身）隱身（40）	在1 TURN之不會受到敵人的攻擊，但可以向敵人發動攻擊
（ド根性）THE根性（40）	使用者可以將自機的HP完全回復。
魂（50）	在接着的攻擊會有三倍的威力。
激勵（50）	使在旁機體的戰意增加10點（包括敵人）。
（覺醒）醒覺（50）	使使用者的機體在1 TURN之中可以作二回行動。
補給（60）	可使自軍之中其中一人的EN和其他彈藥得到完全補充。
再動（70）	可以使在旁的其中一部已完成行動機體再次活動。
激怒（70）	可使敵方所有機體受到由10—1000點的損傷，但由於不可將他們擊落，所以不會有任何經經驗值。
（かく乱）攪亂（70）	在1 TURN之中使所有敵人的命中率減半。
友情（80）	可以使自軍全部的機體得到最多一半的HP回復。
（見極め）見極（80）	在接着使用地圖武器攻擊之時，可以分辨出敵我機體而攻擊。
愛（100）	使自軍全部機體的HP得到全部回復。
復活（120）	使被擊毀的一部機體得到HP、EN和SP的回復。

※（）內是使用時消耗的精神力（SP）數值。

直至30話時可以使用之特殊能力

能力	效果
自己增值	令死亡兵團等的固定機體增值。
EN回復	在每TURN開始之時可以為機體補充10點的EN。
變形	機體除了一般型態外，亦可以變成飛行或其他型態。
HP回復	在每TURN開始之時可以使受損的機體回復500點的HP。
防護罩（バリア）	使3000攻擊力以下的BEAM（光線）攻擊無效。
MPW	武器的攻擊力會加大一倍，不過消耗的EN亦會同時增加一倍。
I FIELD（Iフィールド）	使2000攻擊力以下的BEAM（光線）攻擊無效。
合體・分離	數部的機體合體成為巨大機械人，又或是由機械人變回數部機體。
自己再生	在每TURN開始的時，機體會得到一定程度（%）的HP和EN回復。
BEAM COAT（ビームコート）	使1200攻擊力以下的BEAM（光線）攻擊無效。
V-MAX	在3 TURN之內命中和回避會增加，而且更會同時擁有BEAM COAT和身體撞擊能力。
分身／真・馬赫SPECIAL（真・マッハスペシャル）	當戰意達到130時，便會有50%的機會可以完全回避敵人的攻擊。

直至30話時可以使用之特殊技能

技能	效果
切拂	利用劍使飛翔砲等的實彈武器無效化。
社長	在戰鬥之中所得到的資金會變成1.5倍。
火箭砲（バーサーカー）	可以發動火箭砲模式。
2回行動	不論是移動又或是攻擊，也可以有兩次使用。
DG細胞	命中及回避率＋2，更可以佑道用敵人可以使用的特殊技能。
野性化	戰意超過130之時，無次攻擊也可以給予敵人1.5倍的破壞值。
T-LINK	可以使用必須T-LINK的武器，而且命中率和回避率均會＋5。
強化人間	命中率和回避率均會＋5，而且更可使用飛翔砲等之武器。
底力	當HP被削去四分之一的時候，CRITICAL的機會率會增加50%。
超能力	要使用80%的SP，而效果則是近、遠攻擊，命中和回避率同時＋3。
明鏡止水	可以使用必須明鏡止水境地的武，而且命中率和回避率均會＋5。
盾防護（シールド防禦）	嘗試以護盾來抵禦敵人的攻擊，成功的話受損率會減半。
NEW TYPE（ニュータイプ）	當可以使用飛翔砲之時，命中率和回避率均會＋5。

武器改造費用一覽表

LEVEL	小威力武器	中威力武器	大威力武器	地圖武器	必殺武器
1	500/ 200	1000/ 200	1500/ 200	2000/ 200	4000/ 200
2	700/ 200	2000/ 200	2500/ 200	3000/ 200	5000/ 200
3	1000/ 200	3000/ 200	4000/ 200	5500/ 200	7000/ 200
4	1500/ 200	4000/ 200	6000/ 200	7500/ 200	9000/ 200
5	2000/ 150	6000/ 200	8500/ 200	1000/ 200	12000/ 200
6	3000/ 150	8000/ 200	12000/ 200	13000/ 200	16000/ 200
7	5000/ 100	10000/ 200	15000/ 200	16000/ 200	20000/ 200
8	7000/ 100	13000/ 150	18500/ 200	20000/ 200	24000/ 200
9	9000/ 100	16000/ 150	22000/ 150	24000/ 200	29000/ 200
10	12000/ 100	20000/ 100	26000/ 150	29000/ 200	34000/ 200
11	16000/ 70	24000/ 100	30000/ 150	34000/ 200	40000/ 250
12	21000/ 70	29000/ 100	35000/ 150	40000/ 200	46000/ 250
13	27000/ 70	34000/ 100	35000/ 150	46000/ 200	53000/ 300
14	35000/ 70	40000/ 100	45000/ 150	53000/ 200	60000/ 300
15	43000/ 50	47000/ 100	50000/ 150	60000/ 200	65000/ 300

機體改造費用一覽表

LEVEL	最大HP	最大EN	裝甲	運動性	界限反應
1	2000/ 100	500/ 10	2000/ 50	3000/ 3	500/ 10
2	4000/ 200	1000/ 10	4000/ 50	6000/ 4	1000/ 10
3	8000/ 300	1500/ 10	8000/ 50	10000/ 4	1500/ 10
4	10000/ 400	2000/ 10	10000/ 50	12000/ 5	2000/ 10
5	15000/ 500	2500/ 10	15000/ 100	15000/ 5	2500/ 10
6	22000/ 600	3000/ 10	22000/ 100	20000/ 6	3000/ 10
7	30000/ 700	3500/ 10	30000/ 150	22000/ 6	3500/ 10

※上表中左面的數值是費用，右面的數值是上升數值。

命中率計算法

｛（攻擊一方的命中率＋攻擊武器的命中修正＋100＋發動攻擊機體的運動性）－（被攻擊一方的回避值＋被攻擊一方的運動性）×攻擊一方的地形修正｝×被攻擊一方的體積修正＝命中率

機體體積修正表

體積	修正值
S SIZE	80%
M SIZE	100%
L SIZE	120%
LL SIZE	140%

地形修正表

修正POINT	修正值
10	120%
8,9	100%
6,7	80%
4,5	60%
2,3	40%
0,1	0%

破壞數值計算法

｛（攻擊一方的武器攻擊力×攻擊一方的地形效果×攻擊一方駕駛者的攻擊效率÷100×戰意÷100×攻擊一方的地形修正）－（目標的裝甲×目標的戰意÷100×目標的地形修正）｝×目標的地形修正＝破壞值

戰意變化表

在《超級機械人大戰》系列遊戲之中，一直以來也有一種被稱為「氣力」的能力值存在，而在這次新推出的《新超級機械人大戰》之中，這種「氣力」以一個新的面目出現，新的名字便是「戰意」，名字雖然不同，不過功用其實是差不多的，以下便是在不同情況之下「戰意」的不同變化。

承受攻擊、攻擊敵人	→＋1
同伴將敵人消滅	→＋1
自己將敵人消滅	→＋5
使用氣合在其他機體上	→＋10
使用激勵	→＋10
乘上戰艦	→－10
接受補給	→－10

強化道具一覽表

蔡百涵裝甲（チョバムアーマー）	HP＋500、裝甲＋100、運動性－3
混合裝甲（ハイブリッドアーマー）	HP＋550、裝甲＋150、運動性－6、移動力－1
高達合金（ガンダリウム合金）	HP＋600、裝甲＋200、運動性－9、移動力－1
祖尼姆合金（ゾルマリウム合金）	HP＋700、裝甲＋150、運動性－10、移動力－2
超合金Z	HP＋700、裝甲＋200、運動性－12、移動力－2
米基辛加合金（マキシンガル合金）	HP＋800、裝甲＋250、運動性－15、移動力－2
超合金NEO Z（超合金ニューZ）	HP＋1000、裝甲＋250、運動性－10、移動力－1
米洛夫斯基粒子糟（ミノフスキークラフト）	使機體的移動模式變為「空陸」。
晶片（チップ）	使武器所消耗的EN減少20%。
M晶片（Mチップ）	使武器所消耗的EN減少25%。
H晶片（Hチップ）	使武器所消耗的EN減少30%。
S晶片（Sチップ）	使武器所消耗的EN減少35%。
H·M強化晶片（H·M強化チップ）	使武器所消耗的EN減少50%。
推進器（ブースター）	裝有此道具的機體移動力＋1。
超級推進器（メガブースター）	裝有此道具的機體移動力＋2。
軌道推進器引擎（アポジモーター）	裝有此道具的機體移動力＋1、運動性＋5。
MAGNET COATING（マグネットコーティング）	界反應限＋10、運動性＋5
BIO SENCER（バイオセンサー）	界反應限＋15、運動性＋8
PSYCO FRAME（サイコフレーム）	界反應限＋25、運動性＋10
對光線COATING（対ビームコーティング）	裝上此道具便等同擁有「BEAM COAT」能力。
I FIELD發生機（Iフィールド発生機）	裝上此道具便等同擁有「I FIELD」能力。
高性能雷達（高性能レーダー）	裝上此道具後使用地圖兵器，射程＋1。
彈匣（カートリッジ）	使用此道可以自補充已耗盡的彈藥。
HP回復	裝有此道具等同擁有「HP回復」特殊能力。
EN回復	裝有此道具等同擁有「EN回復」特殊能力。

〈1—25話登場人物資料〉

※（ ）中是消耗的精神力（SP）數值。



亞瑪斯・基路（アーマス＝ケイル）
經驗值：238　近攻擊：105　遠攻擊：126　命中率：112
回避率：126　SP：50
精神能力：根性（1）信賴（1）必中（4）威壓（5）醒覺（12）魂（42）
特殊技能：2回行動（36）



亞斯莫夫將軍（アシモフ将軍）
經驗值：242　近攻擊：96　遠攻擊：116　命中率：88
回避率：87　SP：80
精神能力：——
特殊技能：底力（1）　2回行動（38）



亞修羅男爵（あしゅら男爵）
經驗值：195　近攻擊：118　遠攻擊：110　命中率：94
回避率：92　SP：50
精神能力：——
特殊技能：2回移動（40）



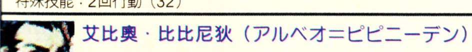
亞寶・尼爾（アムロ＝レイ）
經驗值：235　近攻擊：103　遠攻擊：112　命中率：117
回避率：130　SP：50
精神能力：幸運（10）加速（1）集中（1）熱血（3）手加減（13）魂（35）
特殊技能：切拂LV3（1）切拂LV4（10）切拂LV5（22）切拂LV6（33）SHIELD LV4（1）SHIELD LV5（12）SHIELD LV6（25）NEWTYPE（1）2回行動（31）



雅也・小林（アヤ＝コバヤシ）
經驗值：200　近攻擊：92　遠攻擊：108　命中率：106
回避率：119　SP：60
精神能力：集中（1）幸運（8）信賴（10）氣合（16）激勵（20）補給（30）
特殊技能：切拂LV1（38）T-LINK（1）2回行動（33）



英二・明日香（アルバトロ＝ナル＝エイジ＝アスカ）
經驗值：236　近攻擊：110　遠攻擊：120　命中率：110
回避率：123　SP：50
精神能力：加速（1）閃避（5）必中（18）再動（23）熱血（28）魂（36）
特殊技能：2回行動（32）



艾比奧・比比尼狄（アルベオ＝ピピニーデン）
經驗值：221　近攻擊：95　遠攻擊：117　命中率：110
回避率：126　SP：50
精神能力：——
特殊技能：切拂LV1（20）切拂LV2（30）切拂LV3（39）切拂LV4（49）SHIELD LV1（1）SHIELD LV2（12）SHIELD LV3（24）SHIELD LV4（37）2回行動（39）



胡素・艾雲（ウッソ＝イヴィン）
經驗值：235　近攻擊：100　遠攻擊：110　命中率：115
回避率：126　SP：50
精神能力：閃避（1）集中（3）加速（5）熱血（8）見極（32）魂（37）
特殊技能：切拂LV1（10）切拂LV2（15）切拂LV3（20）切拂LV4（25）切拂LV5（30）切拂LV6（35）SHIELD LV1（8）SHIELD LV2（10）SHIELD LV3（15）SHIELD LV4（18）SHIELD LV5（21）SHIELD LV6（24）NEWTYPE（5）2回行動（32）

AI
經驗值：140　近攻擊：——　遠攻擊：——　命中率：——
回避率：——　SP：100
精神能力：THE根性（1）熱血（1）必中（1）激勵（1）復活（1）自爆（1）
特殊技能：2回行動（60）



AI改（AI改）
經驗值：150　近攻擊：90　遠攻擊：90　命中率：101
回避率：101　SP：50
精神能力：——
特殊技能：2回行動（55）



S・AI
經驗值：160　近攻擊：100　遠攻擊：90　命中率：106
回避率：101　SP：50
精神能力：——
特殊技能：2回行動（50）

優秀兵（エリート兵）
經驗值：177　近攻擊：95　遠攻擊：95　命中率：100
回避率：105　SP：50
精神能力：——
特殊技能：切拂LV1（37）切拂LV2（46）切拂LV3（57）切拂LV4（67）SHIELD LV1（25）SHIELD LV2（34）2回行動（41）



岡惠美（岡めぐみ）
經驗值：227　近攻擊：88　遠攻擊：90　命中率：95
回避率：94　SP：55
精神能力：必中（1）信賴（1）偵察（6）閃避（7）熱血（32）攪亂（41）
特殊技能：2回行動（35）

奧狄羅・漢力（オデロ＝ヘンリーク）
經驗值：198　近攻擊：92　遠攻擊：95　命中率：97
回避率：111　SP：45
精神能力：根性（1）友情（6）熱血（10）氣合（17）THE根性（22）必中（31）
特殊技能：切拂LV1（15）切拂LV2（21）切拂LV3（29）切拂LV4（34）切拂LV5（40）切拂LV6（47）SHIELD LV1（9）SHIELD LV2（17）SHIELD LV3（20）SHIELD LV4（27）SHIELD LV5（30）SHIELD LV6（35）NEWTYPE（27）2回行動（37）



奧利化・依洛基（オリファー＝イノエ）
經驗值：215　近攻擊：100　遠攻擊：102　命中率：105
回避率：107　SP：50
精神能力：加速（3）激勵（8）氣合（11）熱血（16）自爆（20）必中（24）
特殊技能：切拂LV1（20）切拂LV2（30）切拂LV3（40）SHIELD LV1（1）SHIELD LV2（15）SHIELD LV3（30）2回行動（40）



嘉狄茲娜・露絲（カテジナ＝ルース）
經驗值：227　近攻擊：94　遠攻擊：94　命中率：101
回避率：115　SP：50
精神能力：——
特殊技能：切拂LV1（1）切拂LV2（8）切拂LV3（15）切拂LV4（24）切拂LV5（35）切拂LV6（42）SHIELD LV1（1）SHIELD LV2（5）SHIELD LV3（15）SHIELD LV4（20）SHIELD LV5（25）SHIELD LV6（30）強化人（26）2回行動（33）



兜甲兒
經驗值：242　近攻擊：118　遠攻擊：95　命中率：100
回避率：96　SP：60
精神能力：根性（1）鐵壁（5）加速（10）熱血（15）必中（24）THE根性（30）
特殊技能：底力（1）2回行動（37）



嘉利・丹（ガリー＝タン）
經驗值：172　近攻擊：97　遠攻擊：114　命中率：106
回避率：112　SP：50
精神能力：——
特殊技能：切拂LV1（20）切拂LV2（33）切拂LV3（45）SHIELD LV1（15）SHIELD LV2（24）SHIELD LV3（33）2回行動（39）



嘉娜・艾珍奴（カルラ＝エジール）
經驗值：197　近攻擊：106　遠攻擊：115　命中率：106
回避率：125　SP：50
精神能力：——
特殊技能：2回行動（37）

基奧拿（ギウラ）
經驗值：182　近攻擊：100　遠攻擊：118　命中率：105
回避率：122　SP：50
精神能力：——
特殊技能：2回行動（39）

紐尼爾・嘉殊（ギュネイ＝ガス）
經驗值：222　近攻擊：95　遠攻擊：124　命中率：111
回避率：119　SP：50
精神能力：——
特殊技能：切拂LV1（1）切拂LV2（11）切拂LV3（23）切拂LV4（30）切拂LV5（42）SHIELD LV2（1）SHIELD LV3（12）SHIELD LV4（20）SHIELD LV5（31）強化人（1）2回行動（34）



基拉將軍（キラー将軍）
經驗值：240　近攻擊：100　遠攻擊：113　命中率：86
回避率：86　SP：80
精神能力：——
特殊技能：底力（1）2回行動（38）

古蘭度斯兵（グラドス兵）
經驗值：154　近攻擊：100　遠攻擊：104　命中率：98
回避率：103　SP：50
精神能力：——
特殊技能：2回行動（39）

古洛羅路・亞煞（クロノクル＝アシャー）
經驗值：236　近攻擊：97　遠攻擊：126　命中率：118
回避率：124　SP：50
精神能力：——
特殊技能：切拂LV1（1）切拂LV2（15）切拂LV3（30）切拂LV4（37）SHIELD LV1（1）SHIELD LV2（20）SHIELD LV3（25）SHIELD LV4（30）NEWTYPE（20）2回行動（35）

姬頓・拔遜（ケイト＝ブッシュ）
經驗值：212　近攻擊：108　遠攻擊：97　命中率：110
回避率：111　SP：50
精神能力：加速（1）氣合（3）根性（5）閃避（10）熱血（13）THE根性（24）
特殊技能：切拂LV1（23）切拂LV2（32）切拂LV3（43）切拂LV4（52）SHIELD LV1（10）SHIELD LV2（21）SHIELD LV3（33）SHIELD LV4（41）2回行動（36）

姬娜・遜（ケーラ＝スゥ）
經驗值：215　近攻擊：80　遠攻擊：107　命中率：113
回避率：120　SP：50
精神能力：根性（1）加速（3）集中（9）閃避（18）熱血（26）攪亂（28）
特殊技能：切拂LV1（20）切拂LV2（30）切拂LV3（40）切拂LV4（50）SHIELD LV1（1）SHIELD LV2（15）SHIELD LV3（26）SHIELD LV4（31）2回行動（39）

基狄（ゲティ）
經驗值：232　近攻擊：110　遠攻擊：120　命中率：100
回避率：130　SP：50
精神能力：——
特殊技能：底力（1）2回行動（37）

剛健一
經驗值：240　近攻擊：95　遠攻擊：112　命中率：100
回避率：90　SP：50
精神能力：必中（1）根性（3）熱血（18）信賴（20）氣合（26）手加減（35）
特殊技能：底力（1）2回行動（37）

剛大次郎
經驗值：232　近攻擊：115　遠攻擊：76　命中率：88
回避率：82　SP：50
精神能力：THE根性（1）氣合（1）鐵壁（9）威壓（16）集中（24）友情（35）
特殊技能：底力（1）2回行動（39）

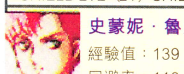
剛日吉
經驗值：210　近攻擊：70　遠攻擊：84　命中率：85
回避率：85　SP：89
精神能力：隱身（5）加速（12）幸運（17）探索（19）足枷（28）脫力（32）
特殊技能：2回行動（36）



戈斯狄洛（ゴステロ）
經驗值：235　近攻擊：112　遠攻擊：127　命中率：105
回避率：131　SP：50
精神能力：——
特殊技能：底力（1）2回行動（38）



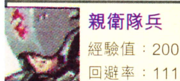
歌尼・法蘭西絲（コニー＝フランシス）
經驗值：210　近攻擊：106　遠攻擊：96　命中率：108
回避率：120　SP：50
精神能力：根性（1）閃避（1）加速（5）幸運（10）信賴（18）必中（25）
特殊技能：切拂LV1（23）切拂LV2（34）切拂LV3（43）切拂LV4（52）SHIELD LV1（13）SHIELD LV2（21）SHIELD LV3（32）SHIELD LV4（42）2回行動（36）



史蒙妮・魯夫蘭（シモーヌ＝ルフラン）
經驗值：139　近攻擊：93　遠攻擊：94　命中率：97
回避率：110　SP：50
精神能力：偵察（1）加速（3）探索（6）集中（15）根性（18）信賴（24）
特殊技能：2回行動（39）



尊高・珍歌（ジュンコ＝ジェンコ）
經驗值：220　近攻擊：110　遠攻擊：105　命中率：114
回避率：115　SP：50
精神能力：根性（1）氣合（1）信賴（6）熱血（10）激勵（22）必中（28）
特殊技能：切拂LV1（17）切拂LV2（26）切拂LV3（38）切拂LV4（47）SHIELD LV1（1）SHIELD LV2（12）SHIELD LV3（25）SHIELD LV4（36）2回行動（38）



親衛隊兵
經驗值：200　近攻擊：106　遠攻擊：105　命中率：111
回避率：111　SP：50
精神能力：——
特殊技能：切拂LV2（45）SHIELD LV2（30）2回行動（39）



積斯・瑪傑斯（ゼクス＝マーキス）
經驗值：233　近攻擊：107　遠攻擊：125　命中率：123
回避率：122　SP：50
精神能力：集中（1）信賴（1）威壓（1）閃避（15）幸運（30）魂（40）
特殊技能：切拂LV1（15）切拂LV2（22）切拂LV3（31）切拂LV4（42）SHIELD LV2（1）SHIELD LV3（10）SHIELD LV4（23）SHIELD LV5（30）2回行動（35）



狙擊兵
經驗值：163　近攻擊：90　遠攻擊：104　命中率：125
回避率：100　SP：50
精神能力：——
特殊技能：2回行動（41）

殭屍兵（ゾンビ兵）
經驗值：158　近攻擊：95　遠攻擊：90　命中率：90
回避率：100　SP：60
精神能力：——
特殊技能：DG細胞（1）2回行動（43）

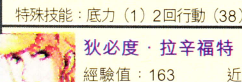
竹尾割太（竹尾ワッ太）
經驗值：240　近攻擊：113　遠攻擊：101　命中率：95
回避率：92　SP：55
精神能力：閃避（1）必中（4）熱血（10）氣合（16）THE根性（20）友情（27）
特殊技能：社長（1）2回行動（35）

達斯洛・碧戈（タシロ＝ヴァゴ）
經驗值：200　近攻擊：75　遠攻擊：105　命中率：98
回避率：105　SP：50
精神能力：——
特殊技能：2回行動（37）

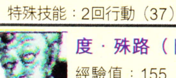
丹基路博士（ダンケル博士）
經驗值：237　近攻擊：89　遠攻擊：108　命中率：98
回避率：88　SP：80
精神能力：——
特殊技能：底力（1）2回行動（38）

津和武三四郎（ツワブキ＝サンシロー）
經驗值：235　近攻擊：92　遠攻擊：120　命中率：93
回避率：88　SP：60
精神能力：根性（1）集中（8）熱血（16）氣合（24）閃避（30）威壓（34）
特殊技能：超能力（1）底力（1）2回行動（36）

狄斯蒙將軍（デスモント将軍）
經驗值：243　近攻擊：99　遠攻擊：117　命中率：90
回避率：90　SP：80
精神能力：——
特殊技能：底力（1）2回行動（38）



狄必度・拉辛福特（デビット＝ラザフォード）
經驗值：163　近攻擊：98　遠攻擊：96　命中率：102
回避率：112　SP：50
精神能力：加速（1）根性（3）熱血（7）氣合（12）集中（16）友情（22）
特殊技能：2回行動（37）



度・殊路（ド＝ズール）
經驗值：155　近攻擊：70　遠攻擊：76　命中率：85
回避率：85　SP：200
精神能力：根性（1）熱血（1）閃避（1）足枷（1）攪亂（1）幸運（1）
特殊技能：2回行動（44）

度加・依古（ドゥカー＝イク）
經驗值：228　近攻擊：88　遠攻擊：117　命中率：113
回避率：117　SP：50
精神能力：——
特殊技能：切拂LV1（14）切拂LV2（24）切拂LV3（36）切拂LV4（47）SHIELD LV1（1）SHIELD LV2（13）SHIELD LV3（25）SHIELD LV4（36）2回行動（36）

東方不敗
經驗值：255　近攻擊：135　遠攻擊：115　命中率：100
回避率：131　SP：60
精神能力：魂（1）必中（1）閃避（1）氣合（1）根性（1）手加減（1）
特殊技能：明鏡止水（1）2回行動（50）

突擊兵
經驗值：170　近攻擊：108　遠攻擊：98　命中率：110
回避率：108　SP：50
精神能力：——
特殊技能：切拂LV1（36）2回行動（40）

多馬殊・瑪沙歷（トマーシュ＝マサリク）
經驗值：190　近攻擊：90　遠攻擊：98　命中率：100
回避率：111　SP：40
精神能力：探索（1）加速（3）集中（8）隱身（12）根性（15）閃避（23）
特殊技能：切拂LV1（33）切拂LV2（44）切拂LV3（57）切拂LV4（65）SHIELD LV1（21）SHIELD LV2（32）SHIELD LV3（40）SHIELD LV4（52）2回行動（39）



多蒙・加殊（ドモン＝カッシュ）
經驗值：253　近攻擊：130　遠攻擊：97　命中率：107
回避率：129　SP：60
精神能力：熱血（1）集中（9）加速（10）THE根性（19）氣合（28）魂（38）
特殊技能：2回行動（35）



歷基（ヌキ）
經驗值：100　近攻擊：80　遠攻擊：67　命中率：74
回避率：84　SP：50
精神能力：隱身（27）脱力（30）激勵（33）加速（35）友情（37）補給（46）
特殊技能：2回行動（43）



新・自護兵（ネオ＝ジオン兵）
經驗值：158　近攻擊：98　遠攻擊：107　命中率：100
回避率：103　SP：50
精神能力：——
特殊技能：2回行動（39）切拂LV1（40）



凱煞衛・羅亞（ハサウェイ＝ノア）
經驗值：210　近攻擊：90　遠攻擊：95　命中率：97
回避率：111　SP：50
精神能力：隱身（1）必中（8）氣合（13）友情（20）熱血（24）醒覺（27）
特殊技能：切拂LV1（11）切拂LV2（20）切拂LV3（29）切拂LV4（38）切拂LV5（50）切拂LV6（60）SHIELD LV2（1）SHIELD LV3（15）SHIELD LV4（30）SHIELD LV5（39）SHIELD LV6（48）NEW TYPE（38）2回行動（35）



速水文太（ハヤミ＝ブンタ）
經驗值：227　近攻擊：88　遠攻擊：103　命中率：80
回避率：85　SP：50
精神能力：探索（1）根性（8）集中（12）信賴（15）熱血（22）激勵（28）
特殊技能：超能力（1）底力（1）2回動（38）



必度・烈治遜（ピート＝リチャードソウ）
經驗值：238　近攻擊：90　遠攻擊：100　命中率：90
回避率：88　SP：55
精神能力：探索（1）信賴（1）集中（10）加速（15）激勵（17）熱血（32）
特殊技能：超能力（1）底力（1）2回行動（46）



響洸（ひびき洸）
經驗值：245　近攻擊：115　遠攻擊：90　命中率：101
回避率：99　SP：80
精神能力：集中（1）加速（5）閃避（9）根性（16）氣合（21）熱血（32）
特殊技能：底力（1）SHIELD LV1（10）SHIELD LV2（20）SHIELD LV3（30）SHIELD LV4（40）2回行動（36）



李峰（ファン＝リー）
經驗值：237　近攻擊：90　遠攻擊：95　命中率：90
回避率：90　SP：50
精神能力：根性（1）氣合（1）熱血（8）集中（16）再動（25）必中（38）
特殊技能：超能力（1）底力（1）2回行動（34）



藤原忍
經驗值：247　近攻擊：105　遠攻擊：104　命中率：98
回避率：94　SP：55
精神能力：氣合（1）熱血（1）THE根性（3）激怒（5）加速（28）必中（34）
特殊技能：野性化（1）2回行動（37）



布拉度・羅亞（ブライト＝ノア）
經驗值：205　近攻擊：76　遠攻擊：110　命中率：101
回避率：105　SP：50
精神能力：加速（1）偵察（3）根性（4）集中（6）氣合（20）攪亂（40）
特殊技能：2回行動（45）



法蘭捷斯・奧哈拉（フランチェス＝オハラ）
經驗值：216　近攻擊：107　遠攻擊：100　命中率：107
回避率：114　SP：50
精神能力：加速（1）根性（3）氣合（5）激勵（10）友情（20）鐵壁（28）
特殊技能：切拂LV1（19）切拂LV2（31）切拂LV3（42）切拂LV4（52）SHIELD LV1（12）切拂LV2（24）切拂LV3（30）切拂LV4（41）2回行動（38）



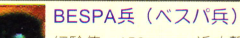
王子・漢尼路（プリンス＝ハイネル）
經驗值：250　近攻擊：110　遠攻擊：100　命中率：98
回避率：93　SP：80
精神能力：根性（1）必中（2）熱血（14）閃避（27）自爆（34）魂（39）
特殊技能：2回行動（36）



兵士
經驗值：150　近攻擊：80　遠攻擊：80　命中率：90
回避率：100　SP：50
精神能力：——
特殊技能：SHIELD LV1（35）2回行動（43）



碧姬・莉（ペギー＝リー）
經驗值：212　近攻擊：109　遠攻擊：110　命中率：112
回避率：116　SP：50
精神能力：必中（1）熱血（3）加速（7）激勵（15）根性（20）再動（26）
特殊技能：切拂LV1（22）切拂LV2（32）切拂LV3（44）切拂LV4（53）SHIELD LV1（10）SHIELD LV2（20）SHIELD LV3（30）SHIELD LV4（43）2回行動（39）



BESPA兵（ベスパ兵）
經驗值：156　近攻擊：95　遠攻擊：95　命中率：99
回避率：105　SP：50
精神能力：——
特殊技能：SHIELD LV1（30）2回行動（39）



希凌・積遜（ヘレン＝ジャクソウ）
經驗值：218　近攻擊：111　遠攻擊：124　命中率：98
回避率：109　SP：50
精神能力：加速（1）熱血（2）信賴（8）THE根性（14）足枷（17）必中（24）
特殊技能：切拂LV1（18）切拂LV2（31）切拂LV3（40）切拂LV4（50）SHIELD LV1（8）SHIELD LV2（19）SHIELD LV3（29）SHIELD LV4（39）2回行動（37）

波奧（ボーウ）
經驗值：230　近攻擊：111　遠攻擊：124　命中率：103
回避率：127　SP：50
精神能力：——
特殊技能：底力（1）2回行動（36）



波士（ボス）
經驗值：150　近攻擊：118　遠攻擊：70　命中率：80
回避率：82　SP：60
精神能力：根性（1）自爆（1）THE根性（3）集中（15）熱血（27）必中（45）
特殊技能：2回行動（42）



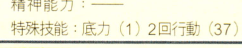
瑪比・菲嘉赫（マーベット＝フィンガーハット）
經驗值：214　近攻擊：82　遠攻擊：108　命中率：106
回避率：113　SP：50
精神能力：氣合（1）信賴（8）集中（10）愛（16）激勵（20）必中（25）
特殊技能：切拂LV1（21）切拂LV2（35）切拂LV3（42）切拂LV4（55）SHIELD LV1（10）SHIELD LV2（18）SHIELD LV3（30）SHIELD LV4（43）2回行動（38）



瑪希莉亞・美莉露（マヘリア＝メリル）
經驗值：213　近攻擊：107　遠攻擊：99　命中率：108
回避率：112　SP：50
精神能力：集中（1）根性（4）信賴（8）閃避（11）氣合（16）加速（24）
特殊技能：切拂LV1（20）切拂LV2（33）切拂LV3（43）切拂LV4（52）SHIELD LV1（11）SHIELD LV2（22）SHIELD LV3（30）SHIELD LV4（40）2回行動（38）



曼捷隆（マンジェロ）
經驗值：231　近攻擊：109　遠攻擊：125　命中率：106
回避率：113　SP：50
精神能力：——
特殊技能：底力（1）2回行動（37）



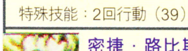
峰一平
經驗值：245　近攻擊：96　遠攻擊：93　命中率：94
回避率：85　SP：
精神能力：（1）（5）（8）（20）（24）（37）
特殊技能：底力（1）2回行動（37）



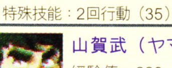
美利拉・加丹（ミリエラ＝カタン）
經驗值：217　近攻擊：106　遠攻擊：101　命中率：107
回避率：113　SP：50
精神能力：根性（1）集中（1）熱血（4）加速（8）信賴（17）閃避（21）
特殊技能：切拂LV1（22）切拂LV2（33）切拂LV3（41）切拂LV4（53）SHIELD LV1（13）SHIELD LV2（23）SHIELD LV3（31）SHIELD LV4（41）2回行動（39）



穆札（ムチャ）
經驗值：105　近攻擊：82　遠攻擊：69　命中率：73
回避率：86　SP：50
精神能力：偵察（25）脱力（30）加速（32）攪亂（40）信賴（44）奇跡（50）
特殊技能：2回行動（39）



密捷・路比斯（メッチェ＝ルーベンス）
經驗值：188　近攻擊：86　遠攻擊：112　命中率：103
回避率：120　SP：50
精神能力：——
特殊技能：2回行動（35）



山賀武（ヤマガタケ）
經驗值：228　近攻擊：118　遠攻擊：72　命中率：74
回避率：80　SP：50
精神能力：THE根性（1）氣合（1）鐵壁（6）激怒（10）脱力（20）補給（40）
特殊技能：超能力（1）底力（1）2回行動（43）



尤嘉・米菈斯（ユカ＝マイラス）
經驗值：219　近攻擊：110　遠攻擊：100　命中率：106
回避率：110　SP：50
精神能力：加速（6）熱血（10）必中（20）THE根性（24）威壓（35）魂（40）
特殊技能：切拂LV1（20）切拂LV2（28）切拂LV3（40）切拂LV4（49）SHIELD LV1（1）SHIELD LV2（14）SHIELD LV3（27）SHIELD LV4（37）2回行動（40）

弓綾香（弓さやか）
經驗值：170　近攻擊：93　遠攻擊：105　命中率：91
回避率：91　SP：60
精神能力：閃避（3）信賴（7）必中（10）幸運（15）友情（24）復活（40）
特殊技能：2回行動（38）

菈狄絲・F・布蘭舒泰（ライディース＝F＝ブランシュタイン）
經驗值：200　近攻擊：100　遠攻擊：112　命中率：108
回避率：118　SP：60
精神能力：閃避（1）必中（5）手加減（7）威壓（14）加速（21）魂（35）
特殊技能：切拂LV1（18）切拂LV2（28）切拂LV3（38）切拂LV4（48）2回行動（34）

龍省・健（リュウセイ＝ダテ）
經驗值：200　近攻擊：123　遠攻擊：110　命中率：105
回避率：123　SP：60
精神能力：THE根性（1）氣合（12）幸運（15）熱血（20）必中（30）魂（37）
特殊技能：切拂LV1（20）切拂LV2（30）切拂LV3（40）切拂LV4（50）SHIELD LV1（8）SHIELD LV2（15）SHIELD LV3（27）SHIELD LV4（38）2回行動（35）

路爾・珍加路（ルイ＝ジャンギャル）
經驗值：185　近攻擊：108　遠攻擊：98　命中率：93
回避率：90　SP：80
精神能力：THE根性（1）補給（1）
特殊技能：底力（1）2回行動（41）

露比・絲羅（ルペ＝シノ）
經驗值：238　近攻擊：102　遠攻擊：111　命中率：105
回避率：123　SP：50
精神能力：——
特殊技能：切拂LV1（17）切拂LV2（29）切拂LV3（40）切拂LV4（48）SHIELD LV1（1）SHIELD LV2（14）SHIELD LV3（26）SHIELD LV4（35）2回行動（35）

力遜・舒拿達（レズン＝シュナイダー）
經驗值：230　近攻擊：97　遠攻擊：120　命中率：113
回避率：116　SP：50
精神能力：——
特殊技能：切拂LV1（17）切拂LV2（26）切拂LV3（38）切拂LV4（47）SHIELD LV1（1）SHIELD LV2（12）SHIELD LV3（25）SHIELD LV4（35）2回行動（39）

凌達・D・巴洛瑪（レンダ＝デ＝パロマ）
經驗值：212　近攻擊：86　遠攻擊：115　命中率：110
回避率：116　SP：50
精神能力：——
特殊技能：切拂LV1（19）切拂LV2（28）切拂LV3（40）SHIELD LV1（10）SHIELD LV2（25）SHIELD LV3（30）SHIELD LV4（39）2回行動（37）

洛安・狄美多利（ロアン＝デミトリッヒ）
經驗值：148　近攻擊：91　遠攻擊：99　命中率：106
回避率：109　SP：50
精神能力：偵察（1）集中（6）隱身（13）閃避（18）攪亂（22）補給（30）
特殊技能：2回行動（38）

盧比度・戈美斯（ロベルト＝ゴメス）
經驗值：163　近攻擊：70　遠攻擊：100　命中率：95
回避率：102　SP：10
精神能力：探索（1）加速（3）根性（6）激勵（10）氣合（18）信賴（23）
特殊技能：2回行動（41）

華達利・基拉（ワタリー＝ギラ）
經驗值：175　近攻擊：87　遠攻擊：117　命中率：107
回避率：113　SP：50
精神能力：——
特殊技能：切拂LV1（22）切拂LV2（33）切拂LV3（43）SHIELD LV1（10）SHIELD LV2（21）SHIELD LV3（30）2回行動（40）

〈1—25話登場機械資料〉

R-1
經驗值：——　金額：——　修理費：3000　移動力：8　HP：2800
EN：170　裝甲：300　限界反應：200　運動性：42　最大射程：6
地形適應：空A・陸——・海——・宇A　特殊能力：變形

R-WING（R-ウイング）
經驗值：——　金額：——　修理費：3000　移動力：5　HP：2800
EN：170　裝甲：280　限界反應：200　運動性：40　最大射程：7
地形適應：空A・陸——・海——・宇A　特殊能力：變形

R-2
經驗值：——　金額：——　修理費：3000　移動力：10　HP：3500
EN：180　裝甲：400　限界反應：190　運動性：34　最大射程：7
地形適應：空C・陸A・海C・宇B　特殊能力：I FIELD 4

R-2 POWERED（R-2パワード）
經驗值：——　金額：——　修理費：3500　移動力：5　HP：3800
EN：180　裝甲：430　限界反應：190　運動性：34　最大射程：7
地形適應：空C・陸A・海C・宇B　特殊能力：——

R-3
經驗值：——　金額：——　修理費：3000　移動力：8　HP：2600
EN：160　裝甲：280　限界反應：210　運動性：45　最大射程：6
地形適應：空C・陸C・海B・宇A　特殊能力：——

R-3 POWERED（R-3パワード）
經驗值：——　金額：——　修理費：3500　移動力：11　HP：3000
EN：160　裝甲：300　限界反應：210　運動性：45　最大射程：7
地形適應：空A・陸——・海——・宇A　特殊能力：——

多拉斯狄亞（アドラステア）——（RM）
經驗值：200　金額：18000　修理費：12000　移動力：7　HP：38000
EN：255　裝甲：550　限界反應：240　運動性：23　最大射程：9
地形適應：空——・陸A・海C・宇B　特殊能力：變形

愛美神（アフロダイA）
經驗值：——　金額：——　修理費：2000　移動力：6　HP：2800
EN：150　裝甲：580　限界反應：130　運動性：22　最大射程：6
地形適應：空C・陸A・海C・宇B　特殊能力：——

亞瑪札（アマジャ）
經驗值：138　金額：3500　修理費：3800　移動力：5　HP：3200
EN：150　裝甲：450　限界反應：160　運動性：22　最大射程：7
地形適應：空A・陸——・海——・宇A　特殊能力：——

亞瑪狄亞（アマルテア）
經驗值：130　金額：13000　修理費：2600　移動力：8　HP：26000
EN：230　裝甲：450　限界反應：200　運動性：21　最大射程：9
地形適應：空A・陸——・海——・宇A　特殊能力：——

暗黑怪獸裝甲甲蟲（暗黒怪獣カブトンガー）
經驗值：105　金額：3500　修理費：6000　移動力：6　HP：6200
EN：180　裝甲：480　限界反應：180　運動性：28　最大射程：6
地形適應：空A・陸C・海——・宇A　特殊能力：——

暗黑怪獸硼酸蠍子（暗黒怪獣サソリンガー）
經驗值：115　金額：3500　修理費：5500　移動力：6　HP：6500
EN：180　裝甲：500　限界反應：180　運動性：23　最大射程：5
地形適應：空C・陸A・海C・宇A　特殊能力：——

暗黑怪獸黑洞怪（暗黒怪獣ブラックモンスター）
經驗值：80　金額：1000　修理費：5000　移動力：5　HP：5000
EN：160　裝甲：200　限界反應：170　運動性：25　最大射程：5
地形適應：空A・陸B・海C・宇A　特殊能力：——

V高達（Vガンダム）
經驗值：——　金額：——　修理費：2500　移動力：8　HP：2500
EN：170　裝甲：250　限界反應：180　運動性：42　最大射程：7
地形適應：空A・陸B・海C・宇A　特殊能力：——

V高達HEXA（Vガンダムヘキサ）
經驗值：——　金額：——　修理費：2600　移動力：8　HP：2500
EN：180　裝甲：250　限界反應：180　運動性：43　最大射程：6
地形適應：空B・陸A・海C・宇B　特殊能力：——

V DASH高達（Vダッシュガンダム）
經驗值：——　金額：——　修理費：2700　移動力：8　HP：2500
EN：180　裝甲：250　限界反應：180　運動性：42　最大射程：7
地形適應：空B・陸A・海C・宇B　特殊能力：——

V2高達（V2ガンダム）
經驗值：——　金額：——　修理費：2800　移動力：10　HP：3000
EN：220　裝甲：270　限界反應：235　運動性：48　最大射程：7
地形適應：空A・陸A・海B・宇A　特殊能力：——

空中烈斯（エアリーズ）
經驗值：120　金額：2000　修理費：2200　移動力：7　HP：2500
EN：200　裝甲：250　限界反應：200　運動性：43　最大射程：6
地形適應：空A・陸B・海C・宇A　特殊能力：——

愛達露（エルダール）
經驗值：182　金額：7000　修理費：2800　移動力：10　HP：5500
EN：180　裝甲：650　限界反應：230　運動性：50　最大射程：7
地形適應：空A・陸A・海C・宇A　特殊能力：分身

飛碟（円盤）
經驗值：50　金額：550　修理費：1000　移動力：5　HP：800
EN：100　裝甲：150　限界反應：170　運動性：23　最大射程：5
地形適應：空A・陸——・海——・宇A　特殊能力：——

空中飛鷹（オーバーヘッドホーク）
經驗值：33　金額：500　修理費：1200　移動力：7　HP：900
EN：130　裝甲：100　限界反應：180　運動性：24　最大射程：1
地形適應：空A・陸——・海——・宇B　特殊能力：——

金鋼（ガイキング）
經驗值：——　金額：——　修理費：7000　移動力：7　HP：3800
EN：180　裝甲：75　限界反應：150　運動性：28　最大射程：7
地形適應：空A・陸B・海C・宇B　特殊能力：——

加修羅（ガッシュラン）
經驗值：170　金額：8000　修理費：3300　移動力：8　HP：7500
EN：180　裝甲：680　限界反應：230　運動性：46　最大射程：7
地形適應：空A・陸A・海C・宇A　特殊能力：分身

加拉達K-7（カラダK-7）
經驗值：40　金額：2000　修理費：1000　移動力：5　HP：3000
EN：200　裝甲：2000　限界反應：2000　運動性：20　最大射程：6
地形適應：空C・陸A・海B・宇B　特殊能力：——

加力古遜（ガリクソン）
經驗值：60　金額：2500　修理費：2000　移動力：9　HP：2800
EN：180　裝甲：250　限界反應：220　運動性：34　最大射程：4
地形適應：空——・陸A・海——・宇——　特殊能力：——

格古尤（ガルグイユ）——（MA）
經驗值：83　金額：4000　修理費：2600　移動力：8　HP：3000
EN：180　裝甲：320　限界反應：180　運動性：38　最大射程：7
地形適應：空C・陸A・海C・宇B　特殊能力：變形

格古尤（ガルグイユ）——（MS）
經驗值：85　金額：4000　修理費：2600　移動力：6　HP：3000
EN：180　裝甲：430　限界反應：180　運動性：36　最大射程：7
地形適應：空——・陸——・海A・宇——　特殊能力：變形

高依捷（ガンイージ）
經驗值：——　金額：——　修理費：300　移動力：7　HP：2000
EN：180　裝甲：240　限界反應：180　運動性：40　最大射程：6
地形適應：空C・陸B・海B・宇——　特殊能力：——

GUNBLASTER（ガンブラスター）
經驗值：——　金額：——　修理費：500　移動力：8　HP：2500
EN：180　裝甲：260　限界反應：180　運動性：42　最大射程：6
地形適應：空B・陸A・海C・宇A　特殊能力：——

基奧（キョウ）
經驗值：118　金額：2500　修理費：1900　移動力：7　HP：2800
EN：150　裝甲：320　限界反應：150　運動性：30　最大射程：6
地形適應：空B・陸A・海C・宇B　特殊能力：分身

基奧改（キョウ改）
經驗值：208　金額：2500　修理費：1900　移動力：8　HP：3800
EN：150　裝甲：370　限界反應：180　運動性：35　最大射程：6
地形適應：空C・陸A・海C・宇B　特殊能力：分身

魚龍艇（魚竜ネッサー）
經驗值：——　金額：——　修理費：3500　移動力：8　HP：2700
EN：190　裝甲：540　限界反應：190　運動性：30　最大射程：6
地形適應：空C・陸C・海A・宇B　特殊能力：防護罩LV1

居勒・德加（ギラ＝ドーガ）
經驗值：121　金額：2500　修理費：3000　移動力：8　HP：4000
EN：170　裝甲：240　限界反應：200　運動性：43　最大射程：6
地形適應：空B・陸B・海C・宇A　特殊能力：——

居勒・德加（ギラ＝ドーガ）——（歷臣專用）
經驗值：130　金額：5000　修理費：3000　移動力：8　HP：6000
EN：200　裝甲：300　限界反應：220　運動性：43　最大射程：6
地形適應：空B・陸B・海C・宇A　特殊能力：——

古路（グール）
經驗值：135　金額：？？？？　修理費：15000　移動力：7　HP：30000
EN：200　裝甲：450　限界反應：170　運動性：25　最大射程：6
地形適應：空A・陸B・海——・宇A　特殊能力：——

古拉姆佳煞（グライムカイザル）
經驗值：150　金額：5000　修理費：3000　移動力：9　HP：3500
EN：225　裝甲：680　限界反應：225　運動性：53　最大射程：8
地形適應：空A・陸A・海C・宇A　特殊能力：分身

古拉斯三體運輸機（グラドス＝タライポッド＝キャリア）
經驗值：100　金額：4500　修理費：5500　移動力：7　HP：3000
EN：225　裝甲：250　限界反應：180　運動性：40　最大射程：6
地形適應：空B・陸——・海——・宇A　特殊能力：——

古狄達（グロデクター）
經驗值：150　金額：8000　修理費：8000　移動力：7　HP：25000
EN：200　裝甲：320　限界反應：170　運動性：22　最大射程：6
地形適應：空A・陸——・海——・宇A　特殊能力：HP回復LV2

桀拉夫（ゲドラフ）
經驗值：150　金額：2800　修理費：3200　移動力：7　HP：3500
EN：200　裝甲：250　限界反應：180　運動性：41　最大射程：6
地形適應：空B・陸B・海C・宇A　特殊能力：——

桀拉夫（ゲドラフ）——（KM）
經驗值：170　金額：2800　修理費：3200　移動力：9　HP：4200
EN：220　裝甲：280　限界反應：200　運動性：43　最大射程：6
地形適應：空B・陸A・海B・宇A　特殊能力：分離

基度拉（ゲルドラ）
經驗值：160　金額：2500　修理費：2200　移動力：8　HP：3000
EN：180　裝甲：460　限界反應：200　運動性：37　最大射程：7
地形適應：空B・陸A・海B・宇B　特殊能力：——

劍龍號（剣竜バゾラー）
經驗值：——　金額：——　修理費：3800　移動力：5　HP：2900
EN：160　裝甲：550　限界反應：175　運動性：28　最大射程：6
地形適應：空——・陸A・海——・宇A　特殊能力：——

高狄安（コンディオ）
經驗值：125　金額：3000　修理費：3500　移動力：8　HP：4600
EN：200　裝甲：550　限界反應：200　運動性：44　最大射程：8
地形適應：空B・陸——・海C・宇A　特殊能力：——

煞多古（ザドック）
經驗值：132　金額：2000　修理費：1600　移動力：6　HP：2500
EN：130　裝甲：350　限界反應：120　運動性：20　最大射程：6
地形適應：空C・陸A・海C・宇B　特殊能力：BEAM COAT LV2

煞多古改（ザドック改）
經驗值：152　金額：2000　修理費：2000　移動力：7　HP：3500
EN：160　裝甲：400　限界反應：160　運動性：25　最大射程：6
地形適應：空B・陸A・海B・宇A　特殊能力：BEAM COAT LV2

施殊（シース）
經驗值：156　金額：1000　修理費：1000　移動力：7　HP：1600
EN：160　裝甲：300　限界反應：160　運動性：26　最大射程：5
地形適應：空A・陸——・海C・宇A　特殊能力：——

施殊改（シース改）
經驗值：176　金額：1000　修理費：1000　移動力：8　HP：2600
EN：150　裝甲：350　限界反應：180　運動性：31　最大射程：5
地形適應：空A・陸A・海C・宇A　特殊能力：——

積路柏M9（ジェノバM9）
經驗值：72　金額：4500　修理費：1800　移動力：6　HP：3500
EN：200　裝甲：280　限界反應：200　運動性：29　最大射程：8
地形適應：空C・陸A・海B・宇B　特殊能力：——

閃光高達（シャイニングガンダム）
經驗值：——　金額：——　修理費：3500　移動力：8　HP：3000
EN：180　裝甲：300　限界反應：180　運動性：50　最大射程：3
地形適應：空B・陸A・海B・宇B　特殊能力：——

煞高（シャッコー）
經驗值：65　金額：1000　修理費：2400　移動力：7　HP：2200
EN：180　裝甲：230　限界反應：170　運動性：32　最大射程：6
地形適應：空A・陸A・海C・宇B　特殊能力：——

獸士托古格（獣士ドクガガ）
經驗值：55　金額：1000　修理費：2000　移動力：6　HP：3000
EN：200　裝甲：200　限界反應：160　運動性：26　最大射程：5
地形適應：空A・陸A・海——・宇A　特殊能力：——

獸士瑪拉索戈（獣士マナズンゴ）
經驗值：58　金額：2500　修理費：2500　移動力：5　HP：3500
EN：200　裝甲：250　限界反應：160　運動性：20　最大射程：5
地形適應：空A・陸B・海A・宇A　特殊能力：——

獸士瑪拉索戈S（獣士マナズンゴS）
經驗值：65　金額：3500　修理費：2600　移動力：6　HP：3800
EN：200　裝甲：300　限界反應：170　運動性：20　最大射程：5
地形適應：空A・陸B・海A・宇A　特殊能力：——

獸士拜煞嘉（獣士バイザンガ）
經驗值：60　金額：1200　修理費：2200　移動力：6　HP：3300
EN：200　裝甲：230　限界反應：160　運動性：24　最大射程：6
地形適應：空A・陸A・海C・宇A　特殊能力：——

守護神戈托魯（守護神ゴードル）
經驗值：100　金額：10000　修理費：8000　移動力：9　HP：18000
EN：200　裝甲：60　限界反應：200　運動性：30　最大射程：1
地形適應：空A・陸A・海C・宇A　特殊能力：——

超級大鐵牛（スーパーボスロボット）
經驗值：——　金額：——　修理費：100　移動力：6　HP：3000
EN：130　裝甲：450　限界反應：120　運動性：15　最大射程：3
地形適應：空C・陸C・海——・宇B　特殊能力：——

骷髏城（スカールーク）
經驗值：150　金額：20000　修理費：18000　移動力：8　HP：40000
EN：255　裝甲：500　限界反應：180　運動性：26　最大射程：6
地形適應：空A・陸——・海A・宇A　特殊能力：防護罩LV3　EN回復LV3

史格度（スカウト）
經驗值：100　金額：1500　修理費：1300　移動力：6　HP：1500
EN：120　裝甲：400　限界反應：150　運動性：25　最大射程：6
地形適應：空A・陸——・海C・宇A　特殊能力：——

骷髏鎗手（スカルガンナー）
經驗值：100　金額：1500　修理費：2500　移動力：10　HP：3000
EN：180　裝甲：640　限界反應：180　運動性：47　最大射程：7
地形適應：空A・陸A・海C・宇A　特殊能力：分身

戰鬥電單車（戦闘バイク）
經驗值：40　金額：1300　修理費：2000　移動力：8　HP：2200
EN：160　裝甲：220　限界反應：180　運動性：32　最大射程：6
地形適應：空——・陸A・海——・宇——　特殊能力：——

索龍（ゾロ）
經驗值：50　金額：800　修理費：2000　移動力：7　HP：1600
EN：160　裝甲：220　限界反應：180　運動性：26　最大射程：6
地形適應：空A・陸A・海C・宇B　特殊能力：變形

索龍格（ゾロアット）
經驗值：100　金額：1500　修理費：2500　移動力：8　HP：3200
EN：175　裝甲：270　限界反應：180　運動性：38　最大射程：6
地形適應：空B・陸B・海C・宇A　特殊能力：——

索龍改（ゾロ改）
經驗值：75　金額：1000　修理費：2000　移動力：6　HP：2400
EN：180　裝甲：240　限界反應：180　運動性：30　最大射程：6
地形適應：空A・陸A・海C・宇B　特殊能力：——

宇宙飛龍（大空魔龍）
經驗值：——　金額：——　修理費：10000　移動力：8　HP：4000
EN：200　裝甲：650　限界反應：130　運動性：20　最大射程：7
地形適應：空A・陸C・海A・宇A　特殊能力：——

達布拉斯M2（ダブラスM2）
經驗值：40　金額：2000　修理費：1000　移動力：5　HP：3000
EN：200　裝甲：200　限界反應：200　運動性：20　最大射程：5
地形適應：空C・陸A・海B・宇B　特殊能力：——

達路煞（ダルジャン）
經驗值：180　金額：6000　修理費：3000　移動力：9　HP：5800
EN：200　裝甲：660　限界反應：250　運動性：49　最大射程：7
地形適應：空A・陸A・海C・宇A　特殊能力：分身

斷空我（ダンクーガ）
經驗值：——　金額：——　修理費：12000　移動力：7　HP：4500
EN：200　裝甲：420　限界反應：170　運動性：25　最大射程：9
地形適應：空A・陸A・海C・宇A　特殊能力：——

丹哥夫（ダンコフ）
經驗值：150　金額：5800　修理費：3800　移動力：9　HP：6800
EN：180　裝甲：700　限界反應：230　運動性：48　最大射程：8
地形適應：空A・陸A・海C・宇A　特殊能力：分身

狄瑪殊（ディマージュ）
經驗值：95　金額：3000　修理費：2300　移動力：10　HP：3300
EN：200　裝甲：650　限界反應：200　運動性：47　最大射程：9
地形適應：空A・陸B・海C・宇A　特殊能力：分身

東方不敗
經驗值：——　金額：——　修理費：100　移動力：6　HP：7000
EN：100　裝甲：150　限界反應：186　運動性：99　最大射程：2
地形適應：空——・陸A・海——・宇——　特殊能力：——

多魯桀斯（トールギス）
經驗值：200　金額：10000　修理費：3600　移動力：9　HP：10000
EN：240　裝甲：380　限界反應：230　運動性：50　最大射程：9
地形適應：空A・陸A・海C・宇A　特殊能力：——

多姆力格（トムリアット）
經驗值：70　金額：1200　修理費：2300　移動力：7　HP：2400
EN：160　裝甲：240　限界反應：180　運動性：32　最大射程：6
地形適應：空A・陸A・海C・宇B　特殊能力：變形

多姆力格（トムリアット）——（HM）
經驗值：70　金額：1200　修理費：2300　移動力：8　HP：2400
EN：160　裝甲：230　限界反應：180　運動性：30　最大射程：5
地形適應：空A・陸——・海——・宇B　特殊能力：變形

多蒙（ドモン）
經驗值：——　金額：——　修理費：100　移動力：5　HP：6600
EN：100　裝甲：130　限界反應：154　運動性：96　最大射程：1
地形適應：空——・陸A・海——・宇——　特殊能力：——

多拉達・COSMIC（トライダー＝コスミック）
經驗值：——　金額：——　修理費：8000　移動力：9　HP：3400
EN：200　裝甲：500　限界反應：170　運動性：37　最大射程：6
地形適應：空A・陸——・海——・宇A　特殊能力：變形

多拉達G7（トライダーG7）
經驗值：——　金額：——　修理費：8000　移動力：7　HP：3400
EN：200　裝甲：450　限界反應：170　運動性：40　最大射程：6
地形適應：空A・陸A・海B・宇A　特殊能力：變形

多拉達戰車（トライダー＝ビーグル）
經驗值：——　金額：——　修理費：8000　移動力：8　HP：3400
EN：200　裝甲：450　限界反應：170　運動性：34　最大射程：6
地形適應：空B・陸A・海——・宇——　特殊能力：變形

多洛美（ドローメ）
經驗值：50　金額：300　修理費：100　移動力：5　HP：1300
EN：100　裝甲：80　限界反應：120　運動性：28　最大射程：1
地形適應：空A・陸——・海B・宇B　特殊能力：——

多洛斯D7（トロスD7）
經驗值：55　金額：3000　修理費：1500　移動力：6　HP：3600
EN：200　裝甲：300　限界反應：200　運動性：21　最大射程：5
地形適應：空C・陸A・海C・宇B　特殊能力：——

ν高達（νガンダム）
經驗值：——　金額：——　修理費：5000　移動力：9　HP：3700
EN：180　裝甲：270　限界反應：255　運動性：52　最大射程：8
地形適應：空B・陸B・海C・宇A　特殊能力：I FIELD LV5

巴狄奧（バディオ）
經驗值：184　金額：6000　修理費：4700　移動力：6　HP：6000
EN：180　裝甲：650　限界反應：160　運動性：20　最大射程：9
地形適應：空——・陸A・海A・宇B　特殊能力：——

巴魯狄（バルディ）
經驗值：75　金額：800　修理費：1800　移動力：8　HP：1600
EN：150　裝甲：55　限界反應：160　運動性：42　最大射程：8
地形適應：空A・陸A・海C・宇A　特殊能力：分身

夫里（フーレ）
經驗值：240　金額：40000　修理費：18000　移動力：8　HP：50000
EN：255　裝甲：750　限界反應：235　運動性：25　最大射程：10
地形適應：空A・陸——・海C・宇A　特殊能力：——



保路京（ブルグレン）
經驗值：105　金額：2000　修理費：1800　移動力：8　HP：2800
EN：200　裝甲：630　限界反應：235　運動性：47　最大射程：7
地形適應：空A・陸A・海C・宇A　特殊能力：分身

布利巴（ブレイバー）
經驗值：80　金額：900　修理費：1600　移動力：8　HP：1400
EN：180　裝甲：420　限界反應：175　運動性：40　最大射程：7
地形適應：空A・陸A・海C・宇A　特殊能力：分身

比布魯（ベイブル）
經驗值：82　金額：800　修理費：1800　移動力：8　HP：1800
EN：150　裝甲：640　限界反應：160　運動性：40　最大射程：7
地形適應：空A・陸A・海C・宇A　特殊能力：分身

希莫斯（ヘルモーズ）
經驗值：255　金額：55000　修理費：20000　移動力：9　HP：80000
EN：255　裝甲：80　限界反應：245　運動性：28　最大射程：12
地形適應：空A・陸——・海C・宇A　特殊能力：防護罩LV6　HP回復LV6

上・下部份（ボトム・トップパッツ）
經驗值：50　金額：800　修理費：2000　移動力：8　HP：1500
EN：160　裝甲：200　限界反應：180　運動性：24　最大射程：5
地形適應：A空・陸——・海——・宇B　特殊能力：變形

V型電磁俠（ボルテスV）
經驗值：——　金額：——　修理費：10000　移動力：7　HP：4800
EN：220　裝甲：400　限界反應：150　運動性：32　最大射程：6
地形適應：空A・陸A・海C・宇A　特殊能力：分離

（V型電磁俠）1號機（ボルト・クルーザー）
經驗值：——　金額：——　修理費：2000　移動力：9　HP：2100
EN：100　裝甲：250　限界反應：160　運動性：38　最大射程：5
地形適應：空A・陸——・海——・宇B　特殊能力：合體

（V型電磁俠）2號機（ボルト・ボンバー）
經驗值：——　金額：——　修理費：2000　移動力：7　HP：2100
EN：150　裝甲：250　限界反應：150　運動性：32　最大射程：5
地形適應：空A・陸——・海——・宇B　特殊能力：合體

（V型電磁俠）3號機（ボルト・パンザー）
經驗值：——　金額：——　修理費：2000　移動力：6　HP：2400
EN：180　裝甲：270　限界反應：120　運動性：28　最大射程：5
地形適應：空A・陸A・海——・宇B　特殊能力：合體

（V型電磁俠）4號機（ボルト・フリゲート）
經驗值：——　金額：——　修理費：2000　移動力：7　HP：2200
EN：100　裝甲：240　限界反應：160　運動性：36　最大射程：6
地形適應：空A・陸——・海A・宇B　特殊能力：合體

（V型電磁俠）5號機（ボルト・ランダー）
經驗值：——　金額：——　修理費：2000　移動力：7　HP：2000
EN：100　裝甲：230　限界反應：160　運動性：38　最大射程：5
地形適應：空A・陸A・海B・宇B　特殊能力：合體

白色方舟（ホワイトアーク）
經驗值：——　金額：——　修理費：2500　移動力：6　HP：3500
EN：200　裝甲：270　限界反應：170　運動性：20　最大射程：6
地形適應：空A・陸——・海——・宇A　特殊能力：——

鐵甲萬能俠（マジンガーZ）
經驗值：——　金額：——　修理費：2500　移動力：6　HP：3200
EN：180　裝甲：700　限界反應：130　運動性：20　最大射程：6
地形適應：空C・陸A・海C・宇B　特殊能力：——

死亡兵團（デスアーミー）
經驗值：65　金額：1200　修理費：100　移動力：6　HP：2300
EN：170　裝甲：190　限界反應：150　運動性：30　最大射程：6
地形適應：空C・陸A・海B・宇B　特殊能力：HP回復LV1

乍德・居勒（ヤクト＝ドーガ）
經驗值：172　金額：5000　修理費：4500　移動力：8　HP：10000
EN：180　裝甲：350　限界反應：230　運動性：48　最大射程：9
地形適應：空B・陸B・海C・宇A　特殊能力：——

翼龍機（翼竜スカイラー）
經驗值：——　金額：——　修理費：3200　移動力：9　HP：2800
EN：160　裝甲：530　限界反應：180　運動性：28　最大射程：6
地形適應：空A・陸——・海——・宇A　特殊能力：——

鎧獸士西蒙（鎧獣士サイモン）
經驗值：90　金額：6000　修理費：3500　移動力：7　HP：7700
EN：200　裝甲：550　限界反應：180　運動性：27　最大射程：6
地形適應：空A・陸A・海C・宇A　特殊能力：——

鎧獸士泰蒙（鎧獣士ダイモン）
經驗值：90　金額：6000　修理費：3500　移動力：7　HP：7700
EN：200　裝甲：550　限界反應：180　運動性：27　最大射程：6
地形適應：空A・陸A・海C・宇A　特殊能力：——

鎧獸士狄斯拿（鎧獣士デスラー）
經驗值：80　金額：5000　修理費：3000　移動力：6　HP：7200
EN：200　裝甲：500　限界反應：180　運動性：25　最大射程：6
地形適應：空A・陸A・海C・宇A　特殊能力：——

拉・嘉拉姆（ラー＝カイラム）
經驗值：——　金額：——　修理費：12000　移動力：8　HP：7000
EN：225　裝甲：400　限界反應：220　運動性：27　最大射程：6
地形適應：空A・陸——・海——・宇A　特殊能力：——

雷登（ライディーン）
經驗值：——　金額：——　修理費：4000　移動力：7　HP：3800
EN：225　裝甲：370　限界反應：170　運動性：35　最大射程：8
地形適應：空A・陸A・海A・宇B　特殊能力：——

拉恩X1（ラインX1）
經驗值：88　金額：6000　修理費：2000　移動力：6　HP：7000
EN：255　裝甲：420　限界反應：200　運動性：25　最大射程：5
地形適應：空C・陸A・海B・宇B　特殊能力：——

靈・格斯（リ・ガズィ）
經驗值：——　金額：——　修理費：40000　移動力：8　HP：2400
EN：200　裝甲：260　限界反應：200　運動性：42　最大射程：7
地形適應：空B・陸B・海C・宇A　特殊能力：——

靈・格斯（リ・ガズィ）——（BWS）
經驗值：——　金額：——　修理費：4000　移動力：11　HP：2500
EN：200　裝甲：270　限界反應：200　運動性：42　最大射程：6
地形適應：空A・陸——・海——・宇A　特殊能力：分離

里奧（リーオー）
經驗值：120　金額：4000　修理費：2000　移動力：7　HP：3000
EN：200　裝甲：250　限界反應：200　運動性：42　最大射程：6
地形適應：空A・陸A・海C・宇A　特殊能力：——

靈荷斯Jr（リーンホースJr）
經驗值：——　金額：——　修理費：8000　移動力：8　HP：8000
EN：250　裝甲：380　限界反應：180　運動性：23　最大射程：6
地形適應：空B・陸——・海——・宇A　特殊能力：——

力格魯（リカール）
經驗值：145　金額：8000　修理費：7000　移動力：8　HP：12800
EN：220　裝甲：250　限界反應：180　運動性：26　最大射程：7
地形適應：空A・陸——・海——・宇——　特殊能力：——

力古煞哥（リグシャッコー）
經驗值：95　金額：1600　修理費：3100　移動力：8　HP：3600
EN：180　裝甲：240　限界反應：180　運動性：40　最大射程：6
地形適應：空A・陸A・海C・宇A　特殊能力：——

力戈多利（リコニトーレ）
經驗值：160　金額：4000　修理費：1000　移動力：7　HP：3800
EN：160　裝甲：550　限界反應：180　運動性：38　最大射程：8
地形適應：空B・陸A・海C・宇B　特殊能力：BEAM COAT LV2

力士拿（レイズナー）
經驗值：——　金額：——　修理費：2000　移動力：9　HP：2000
EN：150　裝甲：500　限界反應：180　運動性：50　最大射程：7
地形適應：空A・陸B・海C・宇A　特殊能力：V-MAX　分身

歷路拿（レウルーラ）
經驗值：170　金額：20000　修理費：10000　移動力：8　HP：45000
EN：255　裝甲：500　限界反應：200　運動性：27　最大射程：9
地形適應：空B・陸——・海——・宇A　特殊能力：——

紅色巴洛姆（レッドバロム）
經驗值：65　金額：850　修理費：1000　移動力：7　HP：1500
EN：100　裝甲：200　限界反應：170　運動性：25　最大射程：5
地形適應：空A・陸——・海——・宇A　特殊能力：——

第一話　謎之侵略者



■V型電磁俠終能成功合體。

第一話的發生地點是在日本的「大鳥島基地」，在那兒對出的南海之上出現了不明來歷的飛行物體，所以主管濱口博士便命令「V型電磁俠」出動，怎料五機不能正常地合體，於是為了阻止敵人的侵入，V型電磁俠隊五人的母親「光代博士」便獨自駕駛戰機出外迎擊敵人，而且這次亦是她最後之戰，眼見母親慘死，五人終能心意合一，使V型電磁俠能夠成功結合。



在這戰之中，由於V型電磁俠隊五人也因為母親的死而大受刺擊，所以一出動便有130的戰意，所以在這時候已可以利用「天皇寶劍」（天空劍）使用最後的必殺技「V型劍法」，不過這招不宜多用，因為消耗的EN頗多，而且敵人的一般HP非常低，所以這招只是專門對付「路爾．珍加路」的骷髏城便可以了。在這場戰鬥之中玩者最要注意的是敵人之中的獸士拜煞嘉，如果玩者要得到多些經驗值（或多些金錢）的話，便不可以一開始便將這最接近的的敵人消滅，因為這戰中最強的敵人路爾．珍加路會在獸士拜煞嘉被消滅後離開，然而由於骷髏城的HP和路爾．珍加路的LEVEL有10之高，所以打倒他的機會率其實是非常的低，不過，先對付他的話應可以得到不俗的經驗值。除此之外，其他的敵人實力太弱，所以不難應付的。最後，敵人的緩兵會在TURN 3出現在A地點。

■在第2 TURN出現的「宇宙飛龍」將會是日後的重要體。

自軍出擊機體：

V型電磁俠

自軍增緩機體（I地點）：

宇宙飛龍



■骷髏城是非常厲害的敵人。

敵初期出場機體：

骷髏城（路爾．珍加路）LV 10	HP40000
獸士拜煞嘉（AI）LV 3	HP3300
飛碟（兵士）LV 3	HP800×4

敵增緩機體（A地點）：

飛碟（兵士）LV 3	HP800×2

ITEM位置：

1	(27,13)	金塊2000

第二話多拉達G7登場

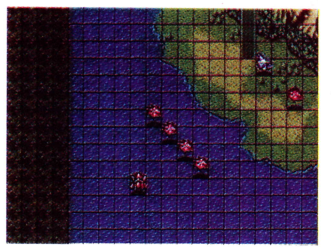
在第一話的戰鬥完了之後，V型電磁俠隊便歸入宇宙飛龍之中，一同合力對抗外星人的侵略。而由於V型電磁俠隊仍未完全訓練完成，所以在第二戰之中是不能夠隨時合體的。除此之外，宇宙飛龍隊之中亦加入了一名新的成員，他便是「金剛」的駕駛者「三四郎」了。



■敵人獸士托古格是會不戰而逃的。

現在，除了在有V型電磁俠隊和宇宙飛龍隊之外，地球軍已和竹尾株式會社結盟，而且由這公司「老闆」所駕駛的機械人「多拉達G-7」亦已出動前往日本的伊豆，共同合力對抗外星人。怎料這位大公司的老闆竟然是一個小孩子，不論如何，現在他們最主要的任務便是要對抗外星人，而在他們面前，敵人已經整裝待發了，不過這次和之前一樣是以飛碟為主力的敵人可謂根本不堪一擊，而要注意的是敵人之中最強大的獸士托古格只是會逃走的，然而由於距離太遠，所以玩者不可能追到的，所以這戰基本上玩者只要對付飛碟便可以了。

而另一點要注意的是上文所提及有關V型電磁俠的合體問題，因為由於合作未能達到純熟的地步，所以在第二話之中五人要TURN 4之後才可以合體的。當然，這話的「主角」是「多拉達G-7」這部機體的作戰能力其實不比「金剛」差的，所以在這話之中最好讓他好好的升LEVEL。再加上在TURN 3出現的敵人緩兵太弱，這戰又是可以輕易渡過。



■敵人的支緩又是太弱了。

ITEM位置：

1	(12,03)	金塊2000
2	(06,07)	金塊2000
3	(16,07)	金塊2000

自軍出擊機體：

多拉達G-7
宇宙飛龍
其他六部機體

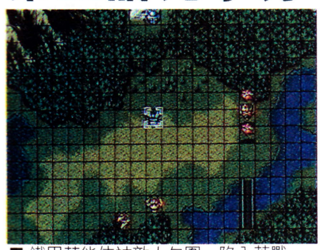
敵增緩機體（A地點）：

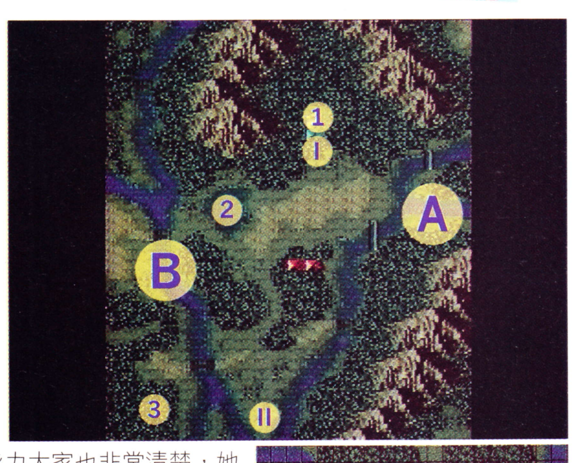
飛碟（兵士）LV 3	HP800×4

敵初期出場機體：

獸士托古格（AI）LV ？？	HP？？？？
飛碟（兵士）LV 3	HP800×6

第三話光子力研究所


■ 鐵甲萬能俠被敵人包圍，陷入苦戰。

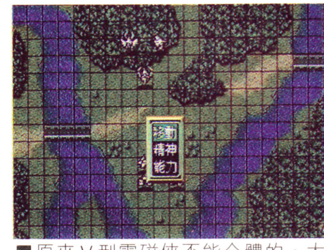


鏡頭一轉又來到了大家非常熟悉的「光子力研究所」，在這裏出現的當然是由一開始已是這系列遊戲常客的「鐵甲萬能俠」了。由於在光子力研究所之前的樹海之中出現了一些不明來歷的物體，而且正向研究所進發，所以鐵甲萬能俠便出動查過究竟，當然敵人已在前面等候着了，不過敵人的數目少得驚人，只有兩個而已，不過這只是一個假像而已，因為在TURN 3敵人的緩兵會到達，然而鐵甲萬能俠仍只得一人……

敵人的支緩部隊會在A和B地點出現，幸而在TURN 4開始之時「愛美神」便會出動支緩孤軍作戰的鐵甲萬能俠。其實愛美神的作戰能力大家也非常清楚，她的出現最主要是為苦戰的萬能俠補充HP，這才是愛美神出場最大用途。然而敵人目太多，有時候愛美神也可以利用她的飛彈作中距離的支緩射擊，效果相當也相當不俗的。在TURN 6，自軍的緩兵便會到達在I地點，這時鐵甲萬能俠和愛美神的危機也可以説是解除了。

■ 愛美神除了補 HP 外，其實她的中距離射擊能力也不弱的。

在這話之中最要注意的是「ITEM 2」，因為這個推進器對於行動力低的鐵甲萬能俠而言是非常重要的，有了它，萬能俠便可以「行快一點兒」了。而另一點要注意的是在這話之中，V型電磁俠是不可以結合的，所以玩者可要衡量一下是否派出這五人出場了。


■原來V型電磁俠不能合體的，太可惜了。

自軍出擊機體：

鐵甲萬能俠

自軍第二次增緩機體（II 地點）：

宇宙飛龍
其他八部機體

自軍第一次增緩機體（I 地點）：

愛美神

敵初期出場機體：

機體	HP
加拉達K-7（AI）LV 5	HP3000
達布拉斯M2（AI）LV 5	HP3000

ITEM 位置：

1	2(3,09)	金塊2000
2	1(3,18)	推進器
3	0(5,38)	金塊2000

敵增緩機體：

機體	HP
(A地點)	
獸士拜煞嘉（AI）LV 5	HP3900
飛碟（兵士）LV 3	HP1400 × 2
(B地點)	
獸士托古格（AI）LV 5	HP3000
飛碟（兵士）LV 3	HP800 × 4

第四話烈格軍(リガ・ミリティア)

在第三話完成之後，宇宙飛龍便收到地球防衛軍北歐支部所發出的求救通訊，原來在北歐方面，烈格軍的運輸部隊正受到敵人的攻擊，希望可以得到宇宙飛龍隊的支緩，所以大文字博士便命令出動前往北歐，可惜他們來遲了一步，因為運輸機在他們面前被擊落了，幸而在機上的隊員平安無事，而且機上三名女隊員的MS高依捷也平安無事，不過由於她們的MS是沒有飛行能力的，所以唯有在水中作戰。



■ 高依捷的彈藥非常有限，所以不宜胡亂開火。

在這戰之中出人物是非常重要的，因為戰場是汪洋一片，所以必定要是海中使用的機體又或是可以飛行的機體才適合出動，不過由於只可以選擇四機出動，所以V型電磁俠根本無用武之地，所以最理想的出動機體便是金剛、多拉達G-7、魚龍艇和翼龍機，不要以為後二者是弱者，在最後這二機會是勝負的關鍵。

敵人的支緩部隊會在TURN 3出現，而且是會分別在A和B地點出現，使玩者的形勢變得非常凶險，然而如果要在這戰之中得到最大的「利益」，玩者便不可以一次過消滅「紅色巴洛姆」，因為當紅色巴洛姆被完全消滅之後，亞斯莫夫將軍的古狄達便會離開，所以不論如何也要留下一隻紅色巴洛姆。而對付古狄達的方法是先利用強的機體使他使出鐳射砲，當其鐳射砲因不夠EN而不能發射之時，便可以利用全軍使用「6各距離」的武器來挾擊他。



■這便是古狄達最強的鐳射砲攻擊。

自軍出擊機體：

高依捷 × 3
宇宙飛龍
其他四部機體

ITEM 位置：

1	1(0,06)	金塊2000
2	0(1,14)	金塊2000

敵初期出場機體：

機體	HP
古狄達（亞斯莫夫將軍）LV 10	HP25000
紅色巴洛姆（兵士）LV 4	HP1500 × 4
多洛美（AI）LV 3	HP1300 × 4

敵增緩機體：

地點	機體	HP
(A地點)	紅色巴洛姆（兵士）LV 4	HP1500 × 2
	多洛美（AI）LV 3	HP1300 × 2
(B地點)	多洛美（AI）LV 3	HP1300 × 2

第五話龍省・健



■暗黑怪獸黑洞怪是相當「襟打」的敵人。

原來在北方面的戰事是有點兒問題的，因為剛才所回的三名女孩子其實不是政府的人，她們是民間組織烈格軍的成員，而且她們更希望在宇宙飛龍上的成員能夠到北歐一行，而在得到岡長官同意的情況下，一行人便開始前往北歐之旅。

不過當宇宙飛龍離開了基地之後，敵人便向基地發動攻勢，這時的基地可以說是完全不設防的，而且又沒有任何對抗敵人的器，所以便唯有出動仍未完全實驗成功的SRX設劃之中的機體——「R-1」，這部可以變形的機體是由「龍省・健」所駕駛的，這次其實是逼不得已才出動這機體的。

在這話之中敵人的攻擊力大致上是不強的，不過情況不是和之前一樣，為了要得到多一些的經驗值，玩者便要多向敵軍之中的古狄達進行攻擊，不過這次敵人的緩兵會分兩次出現，第一次是當敵方的飛碟被完全消滅後在A地點出現；而第二次則是在緩兵被消滅後在B地點出現。幸而玩者也有救兵到，那便是雷登了，他會在TUEN 3時在I地點出現。



■這便是R-1最強的「T-LINK KNUCKLE」！

然而，要在這戰之中擊倒古狄達是不可能的，因為玩者只有R-1和雷登，所以根本沒有足夠的火力，不過玩者可以在攻擊他的時間得到一定的經驗值，可是由於雷登在出場時未能使出「GOD BIRD」，所以可以利用一下暗黑怪獸黑洞怪，站在基地上與他一戰，不過不要打死他，否則……

敵第二次增緩機體（B 地點）：

紅色巴洛姆（兵士）LV 2　HP1500×2

ITEM位置：

1	(4,05)	金塊2000
2	(8,13)	金塊2000

敵第一次增緩機體：

（A地點）	紅色巴洛姆（兵士）LV 2	HP1500×2
（A1地點）	暗黑怪獸黑洞怪（AI）LV 6	HP6000

自軍出擊機體：

R-1

自軍增緩機體（I 地點）：

雷登

敵初期出場機體：

古狄達（丹基路博士）LV 10	HP25000
飛碟（兵士）LV 1	HP800×4

第六話地點・卡沙利尼亞（ポイント・カサレリア）

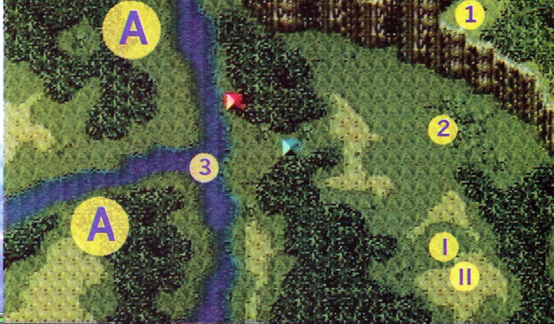

■不得了！V高達的下半部被擊毀了……

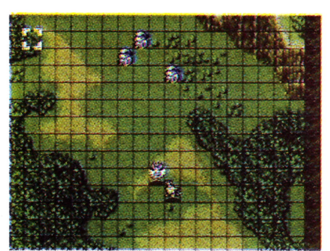
這第六話其實是V高達出場的一版，所以故事性重於戰略性。在這版之初，玩者會見到一場和TV版一樣的戰鬥，V高達之中的男主角胡素駕駛着核戰機，不過在準備合體成為V高達時被敵方的MS將下部擊毀……核戰機只有一部，不過在倉庫之中，其他的上、下部份卻有一定數量的後備配件，所以V高達終於可以成功的合體。



■煞高有着非常高的防禦能力。

可惜的是現時的V高達戰鬥力有限，根本沒有可能將眼前的敵人——由古洛羅路駕駛的煞高擊倒，而且由於其攻擊力，大胡素最好使用「閃避」來避開他的攻擊，否則便會有生命危險。最後，由於古洛羅路要回到基地，所以才離開戰場，不過敵人的緩兵也在此時出現，他們是六部的空中飛鷹，不過其攻擊力非常有限，所以不足為懼。其實在敵人緩兵未到之前，宇宙飛龍已將三部高送到戰場（I地點），不過宇宙飛龍是不會參戰的。




■由於多拉達 G-7 不屬於軍方，所以可以出動。

眼見敵人增緩到達，宇宙飛龍之上的人又怎會袖手旁觀呢？可惜這非軍方之事……所以非軍人身份的多拉達G-7便可以出動了（II地點）！這版要注意的事項不多，最重要的是ITEM 1，必定要取得的！

ITEM 位置：

1	(3,03)	MAGNET COATING
2	(1,11)	金塊2000
3	(4,13)	金塊2000

自軍出擊機體：

V高達

自軍第一次增緩機體（I 地點）：

高依捷×3

自軍第二次增緩機體（II 地點）：

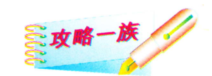
多拉達G-7

敵初期出場機體：

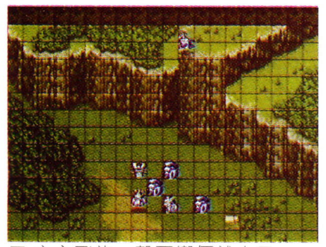
煞高（古洛羅路）LV 8　HP800

敵增緩機體（A 地點）：

空中飛鷹（BESPA兵）LV 3 HP900×6



第七話古洛羅路的反擊


■ 宇宙飛龍一聲不響便離去了。

果在第六話完結之後選擇了2——「留在歐洲」的話，宇宙飛龍便會立刻離去，留下出擊的隊員。而如果是選擇前者的話便會立刻過版，這便是遊戲之中第一個分歧點了。前者行的會是地上編，而要玩這版的話便會進入宇宙編。

在這話之中玩者其實要好好的把握機會讓胡素和V型電磁俠隊得到一定程度的LEVEL UP，所以在調動機體時要非常慎重，而最由於敵人在TURN 3時便會在A和B點出現，所以玩者最好將V型電磁俠調往上方，一方面可以敵人未出現前取得ITEM，而另一方面又可以將敵人的緩兵一舉消滅，可謂一舉兩得。至於其他的機體則要放到比較接近河的地方，因為敵人在B地點出現的緩兵會使玩者變成兩面受敵，所以到達前些的地方絕對有利。

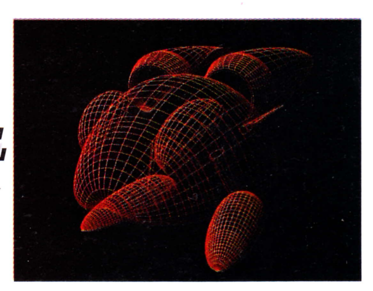

■ 將敵人打至半死是高依捷的主要任務。

如果要取得下方ITEM的話，便最好派出鐵甲萬能俠了，因為他是最襟打的機體之一，加上敵緩兵只有三部，他是絕對可以應付的。而為了要令V高達的駕駛者胡素升LEVEL，所以三部的高依捷要全力協助。此外，這版之中亦有非常重要的ITEM，那便是蔡百涵裝甲，對MS來說，這是絕對必要的，這樣其「襟打度」便會大增。



自軍出擊機體：

- V型電磁俠
- 鐵甲萬能俠
- V高達
- 高依捷×3


■這批便是在B地點出現的敵緩兵了，陰濕！

ITEM 位置：

1	0(5,05)	蔡百涵裝甲
2	1(9,07)	MAGNET COATING
3	1(9,17)	金塊2000
4	3(1,19)	金塊2000

敵初期出場機體：

煞高（古洛羅路）LV 8	HP2800
索龍（BESPA兵）LV 6	HP1600×3
上·下部份（BESPA兵）LV 4	HP1500×3
空中飛鷹（BESPA兵）LV 5	HP900×3

敵增緩機體：

(A地點)	
索龍（嘉利·丹）LV 8	HP1600
索龍（BESPA兵）LV 6	HP1600
上·下部份（BESPA兵）LV 6	HP1500×2
(B地點)	
索龍（BESPA兵）LV 6	HP1600
上·下部份（BESPA兵）LV 6	HP1500×2

《光明與黑暗》的續編？



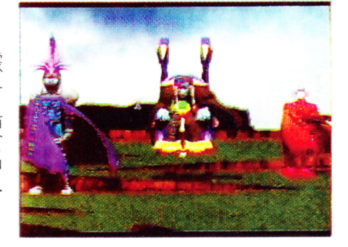


製造商：SONIC
價格：5800 日圓
發售日：發售中
容量：CD-ROM

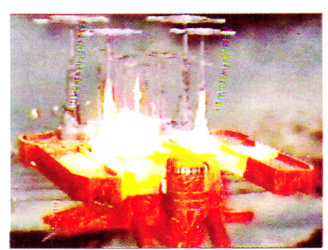
轉轉轉、轉轉轉、轉到我都頭暈暈。

聲明

由於主角的名字是可以根據玩者的喜好來更換的，所以會有名字不一的情況出現，為了方便各讀者，編輯部決定將主角的名字以原故事的名字——阿瑟(アーサー)來表示，請各位讀者見諒。







上回提要



阿瑟（アーサー）、美洛迪（メロディ）及科路迪（フォルテ）三人來到迪西爾亞礦場（デザイア鉱山）的出入口後，便詢問一下士兵們礦洞內還有多少敵人殘存，阿瑟他們見士兵舉起一隻手指便以為有十位敵人，後來再解釋一次才得知只有洛迪（ローディ）一人逃進了礦洞，於是三人便很輕視地對付這一個小老鼠為何要動用大劾，不過「受人錢財就得替人消災」，接著三人便進入迪西爾亞礦場的第一層。進入了礦洞之後，美洛迪及科路迪對阿瑟説他們只是魔法使，防禦力較差，希望劍士阿瑟能夠走在前頭作先鋒。之後三人便繼續往礦洞內部進發，當他們到達了礦洞內的一個四方形廣場時，便聽到洛迪的聲音，經過一輪爭拗後，洛迪便會現身，接著便會開始對洛迪之戰。

序盤戰 BOSS——洛迪

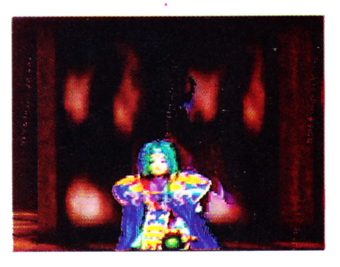
由於這場戰鬥是故事上必經之路，所以無論是勝是負，故事也會繼續進行，亦會取得經驗值，當然，打勝他總比落敗較好看，對付洛迪的方法就是阿瑟及美洛迪二人均使用普通攻擊，科路迪則每一個 TURN 都使用魔法攻擊，當有任何一位隊友的 HP 扣至 10 以下時，便要用美洛迪的回復 HP 魔法（ヒール）。





當洛迪被打敗（或者自軍被打敗）後，礦洞內突然山搖地動，接着，四人（包括洛迪在內）便從1樓的平台跌落下一層，原來是在 DEMO 中出場的救難飛船衝進了礦洞，其撞擊力影響了礦洞的內部結構，亦因此而令到地板下陷。由於從這麼高的地方跌下來，再加上地板的碎片，四人當然受了重傷，就在此時，有一隻惡靈想附上美洛迪的身驅，但被科路迪用最後一口氣的魔法將其擊倒，之後，科路迪的身驅竟被另一隻惡靈佔據，並且帶走了他，接着，阿瑟便在頻臨生死邊緣的時侯看見了其餘三隻善良的靈魂，他們説洛迪、美洛迪及阿瑟三人要彼此合作打倒在國土中出沒的妖魔，並且救活了三人，還説他們擁有不死之身。於是三人便正式開始這段漫長的旅程。



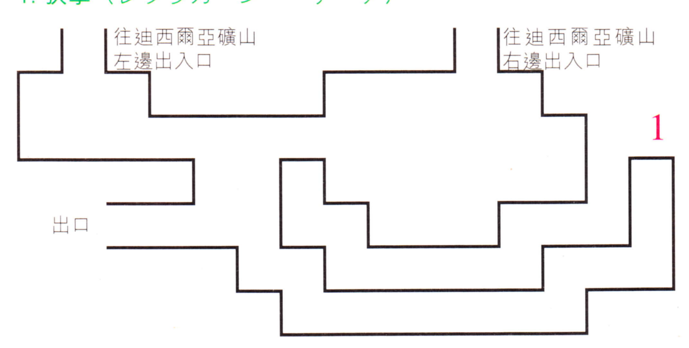


迪西爾亞礦場 B1 及迪西爾亞礦場 1F

由於這是第一版，所以敵人的攻擊不會太過份，這一版中，攻擊力比較強的有殭屍（ゾンビ），而在版面中，有些通道的上方是寫有 EXIT 及 WARNING 的路牌，我們就是「明知山有虎、偏向虎山行」，因為在那些地方有不少的道具給玩者們去取得。

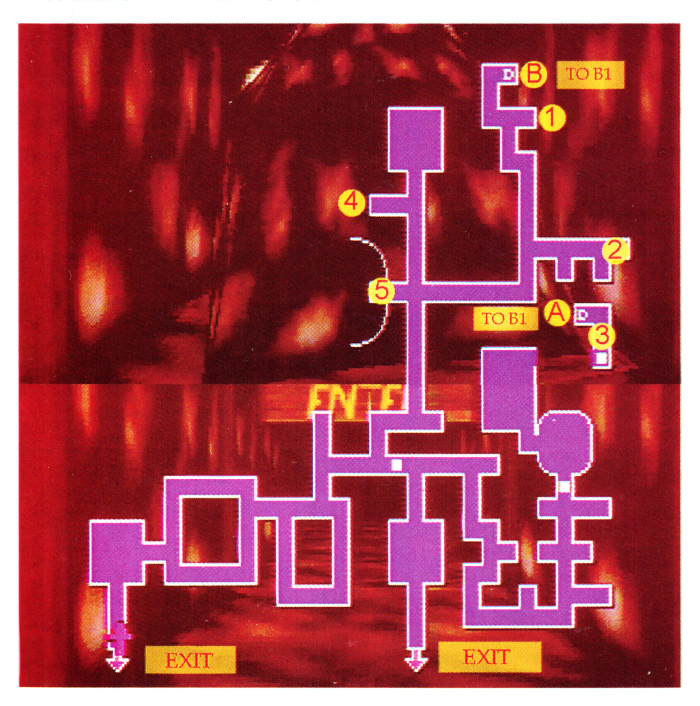
本版出現之道具——迪西爾亞礦場

1. 狄拿（レプラカーン——デーナ）



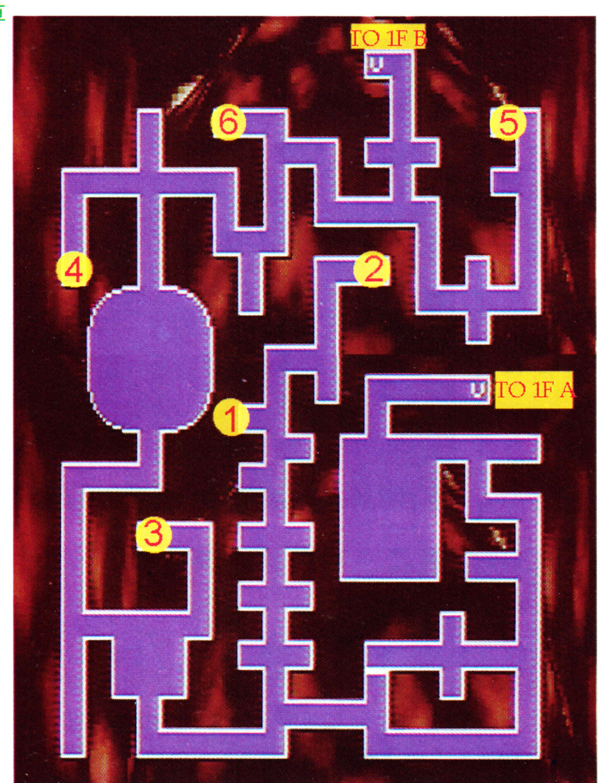
本版出現之道具——迪西爾亞礦場 1F

1. 美魯蘭（サキュバス——メルラン） 2. 二十大元
3. 藥草 4. 藥草
5. 鞣皮護手（なめしの手甲）



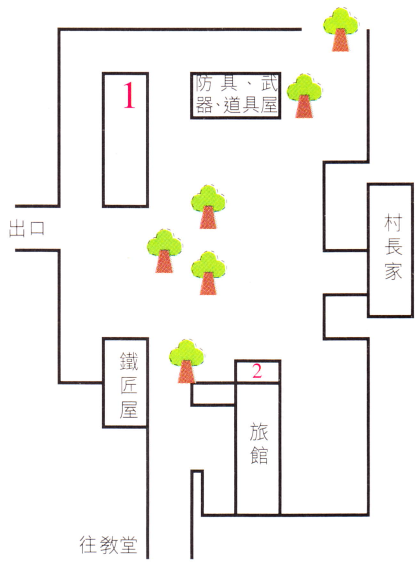
本版出現之道具——迪西爾亞礦場 B1

1. 藥草 2. 銅頭箍（ブロンズサークル） 3. 四十大元
4. 四十大元
5. 六十大元
6. 藥草





離開了礦場之後，到村內四圍搜索，之後在村中的旅館過見了其他的傭兵，包括麗莎（リサ）及巴遜（バッソ），自軍原想到旅館休息一下，但是旅館還在打掃中，暫停營業，於是唯有先出去行一下，轉頭才回來，正當出了門口



本版出現之道具——迪西爾亞村

1. 拉達娜（インキュバス——ランタナ）
2. 快腳雞
村長家中的床．一元
鐵匠屋內的右邊大桶．避邪之大蒜

之時，麗莎及巴遜便發覺隊中的洛迪是艾利茲王正要通輯的人，並想去取得洛迪的首級，正想預備再展開另一場戰鬥的時候，村長突然出現，並說明不希望在村內有任何戰鬥，於是麗莎及巴遜便不愉快地回到旅館。之後，自軍再次回到旅館，便可以在那裏住宿一晚。當天晚上，多爾路（ドイル）會上來客房共問自軍信不信只有經過迷路之森林（迷いの森）才能到艾利茲（エンリッチ），之後，他們約定在迷路之森林內的墳場會面，接着便走了。第二天，自軍裝備好了以後便開始向迷路之森林進發。





迷路之森林

由於講到明是森林，就一定多嘢囉，無論是大樹的根，以至一些小草叢，也有可能穩藏咗一些道具。在往墳場的途中，在湖邊發現了一隻迷路的小狗，救了牠並將牠領回迪西爾亞教



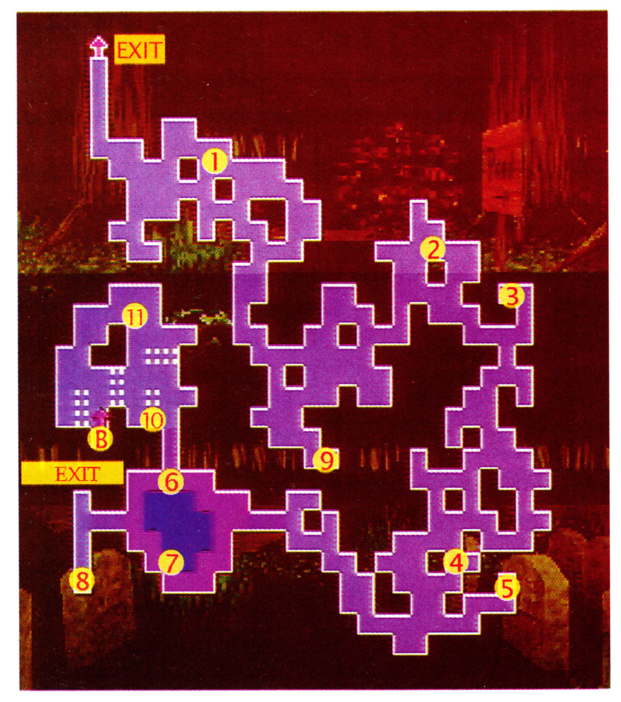




堂前男孩處，便可取得另一隻精靈（ピクシー—チェリー）。這一版中，大部份出現的敵人都非常強勁，而其中的鬼怪樹（トレント）防禦力及體力均十分高，起碼要4至5個TURN才能消滅它，另外要小心它的放蝙蝠攻擊，因為中了後扣的體力絕對不少。而BOSS是死靈（レイス），對付它的方法就是除阿瑟外，其他人均用魔法攻擊，當有任何人的體力跌至一半或以下時，就使用魔法或道具回復體力，過了數TURN後，死靈便會被你打倒。



當死靈被打倒後，多爾路亦會再次出現，並且叫洛迪做「老大」，原來多爾路是洛迪的手下，可是由於洛迪在礦洞內撞到了頭，所以也記不起多爾路。多爾路説洛迪如果以這樣子往艾利茲城的話會引起大騷動，於是便給了他一副鐵面具，接着便説石棺的下面有地下通道可以往艾利茲地下鎮（エンリッチ地下町），於是多爾路便開了鎖讓自軍進入石棺內的通道，經森林之洞窟（森の洞窟）到艾利茲城。

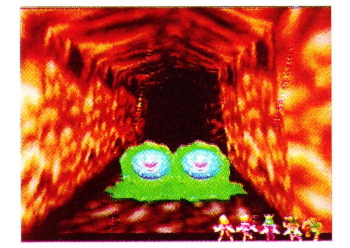


本版出現之道具——迷路之森林

1. 藥草　2. 錫棒（ティンバーロッド）
3. 狄斯（フェリー——デイジー）　4. 元氣麵包（元気のパン）
5. 天使之翼（天使の羽）　6. 美保（ピクシー——メイプル）
7. 狗（犬）　8. 幸運曲奇（幸運のクッキー）
9. 銅貝殼（ブロンズシェル）　10. 中護盾（ミドルシールド）
11. 天使之翼　B.BOSS——死靈（レイス）

森林之洞窟B1北側、B2及B1南側

這三個地圖彎多路窄，其中最具特色就是那些弧形通道，如果不經常按START掣來查看地圖的話，便很容易會迷失方向，能進入，倒不如往艾茲地下鎮休息還好。在旅館休息、取情報及往教堂SAVE後，首先在鎮內去取情報及增強好裝備後，便想往



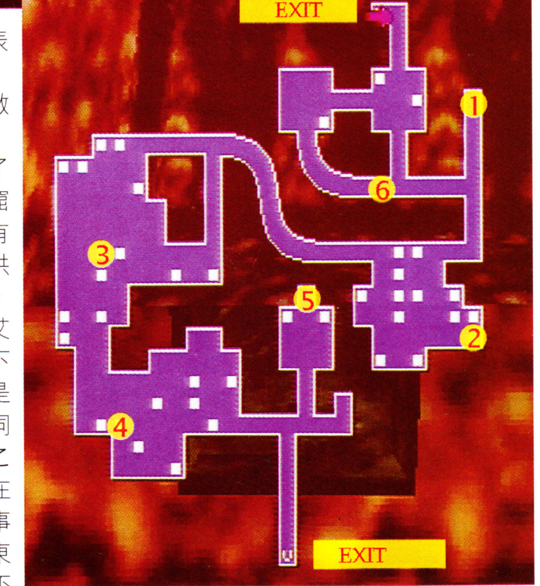


本版出現之道具——森林之洞窟B1北面

1. 愛爾妮斯（フェアリー——アイリス）2. 銅棒（ブロンズロッド）
3. 藥草4. 解毒草（毒消し草）

另外在版面中的大石頭、鐘乳石堆及牆邊的洞有部份是藏有道具的，請小心查看。這版中最麻煩的敵人就是啫喱獸（ジェリービースト），牠們攻擊力雖然不大，但最麻煩的是牠們會自補體力，另外，由本版開始，便會有一些會「跣人」的寶物箱，即外表是寶物箱，內裡是敵人。

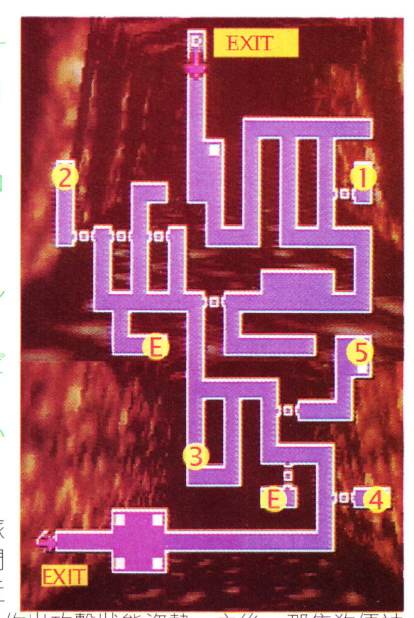
一出了森林之洞窟後，便會有兩條路可供玩者選擇，其一是往艾利茲地下鎮，另一是往東方之祠（東のほこら），由於在現在的故事中就算往東方之祠也不

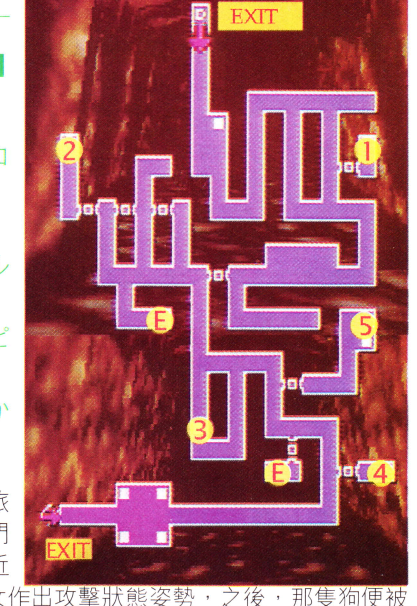


本版出現之道具——森林之洞窟B2

1. 羽毛褸（フェザーウェア）　2. 安就（インキュバス——エンジュ）　3. 藥草4. 醒悟蜂蜜（さとりのミツ）　5. 銅刀（ブロンズブレイス）6. 達魯古（レポラカーン——タルク）

本版出現之道具——森林之洞窟 B1 南面





E. 敵人——眼鏡蛇壺(コブラポット)
1. 解毒草
2. 夢幻的碎片(ミスリルのかけら)
3. 天使之翼　4. 威魯(ピクシー——ウィロー)
5. 鱗之帷子(うろこのかたびら)

艾利茲城進發。他們在旅館取情報後，正當步出門口時，便發覺在旅館附近休息的狗正對著一位巫女作出攻擊狀態姿勢，之後，那隻狗便被







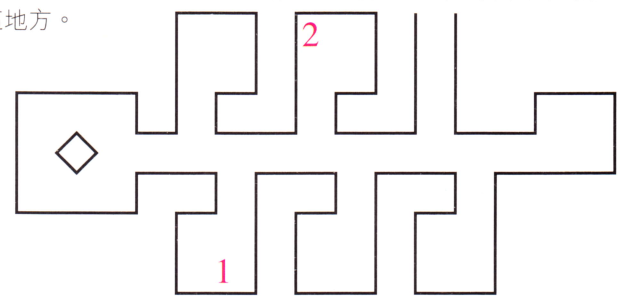


本版出現之道具——艾利茲地下城

1. 達利亞(サキュバス——ダリア)
民宅內之暖爐．姆斯加利(インキュバス——ムスカリ)

往地下村的井
防具、武器、道具屋
往艾利茲城
出口
1
民家
圖書館
旅館
往教堂

那一位巫女出招打倒，接着，那位巫女便消失；另外，在鎮內的一位小女孩得聽得那些巫女的謠言，聽多幾次後，剛才那位巫女又再次出現，並將那位説謠言的小女孩帶走。之後自軍在鎮內的圖書館得知有關艾利茲王國的資料，接著，自軍便向艾利茲城進發，進了城後便四處搜索，所一幅古怪的牆中找到了忍耐洋葱(忍耐のタマネギ)，順道去取情報，之後便往大殿，看見了艾利茲王、科路迪及巫婆鈴鈴古斯(リリクス)，經過一輪談話後，蓋鐵面具的洛迪被悉破了身份，並且發覺國王及科路迪的表情有些古怪，洛迪認為他們二人是被惡魔上身，於是唸起驅魔咒，果然不出所料，他們是被惡魔上身，但鈴鈴古斯警告洛迪再繼續唸的話，二人的性命便不保，於是自軍便乖乖地聽命並且被掉至地下監牢，當自軍醒來後便發覺在地下監牢，正當傍徨的時候，多爾路突然出現，並且將監倉門打開，於是自軍便遂機逃出這地方。



本版出現之道具——艾利茲城 地下監牢

1. 妖精之粉　2. 藥草

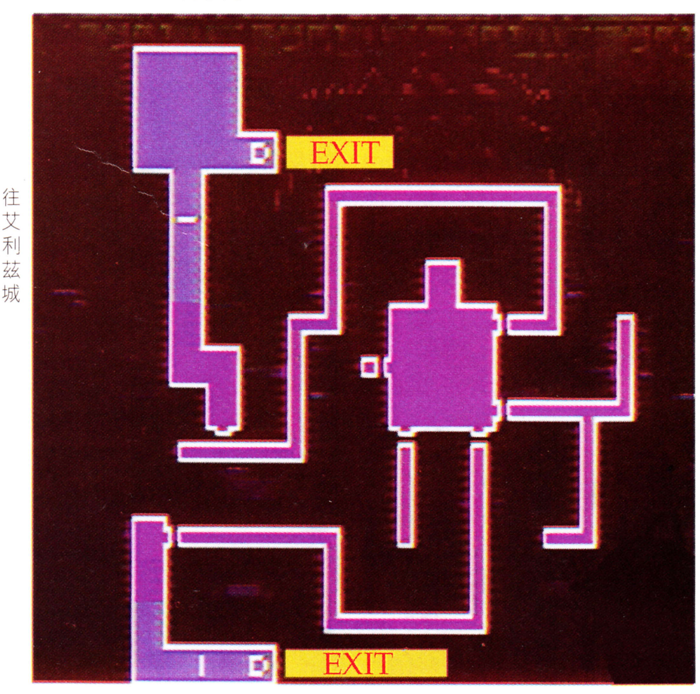
地下牢之井及地下城之井

這三版中，只有艾利茲的地下迷宮才有敵人出現，其餘的二個地方，大家可安心地搜索道具，當玩者落到了地下牢之井後，便可看到一粒藍色物體在水上飄浮，其實那是水晶鎖匙(水晶のカギ)，如果不去取它，是怎也到不了其餘兩個地圖的，當自軍



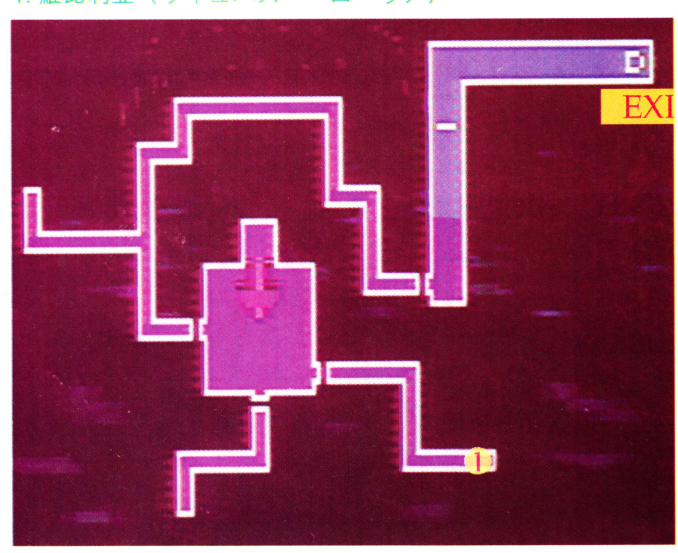


行至近地下迷宮的A出入口時，艾利茲城的賢者沙巴杜(サバト)便會現身，他説會盡力幫助自軍，並且叫自軍在迷宮內找出亞波理賤公館(アポリジンの洋館)的大門鎖匙，於是自軍便開始在迷宮內進行搜索。



本版出現之道具——地下城之井

1. 羅比利亞（サキュバス——ロベリア）



艾利茲的地下迷宮 B2

這一版中，有兩種非注意不可的敵人，一是在路上水氹中出現的賽壬（サイレン），二是經常在轉角位出現的較剪蟹（シザースクラブ），牠們的攻擊力及防禦力都特高，如果玩者沒有足夠的 LEVEL 及攻擊力，千萬不要與牠們「硬碰」。而這版的過版方法亦有些特別，首先是分別在版圖上取得蛇之徽章、羊之徽章及鷲之徽章，所有徽章均放寶箱中，分別安裝在地圖上某些三角、四角及五角的鎖匙位，與內裡的骷髏談話後，便可取得亞波理賤公館的大門鎖匙。

取後鎖匙後，自軍便立刻回到賢者沙巴杜那裡，還叫自軍盡速到亞波理賤公館，去完公館之後便到艾利茲的南方，即洛迪的故鄉，聽說那裏可取得很多有用的情報，於是，眾人休息過後，便向往亞波理賤公館的必經之路——亞波理賤森林（アポリジンの森）進發。











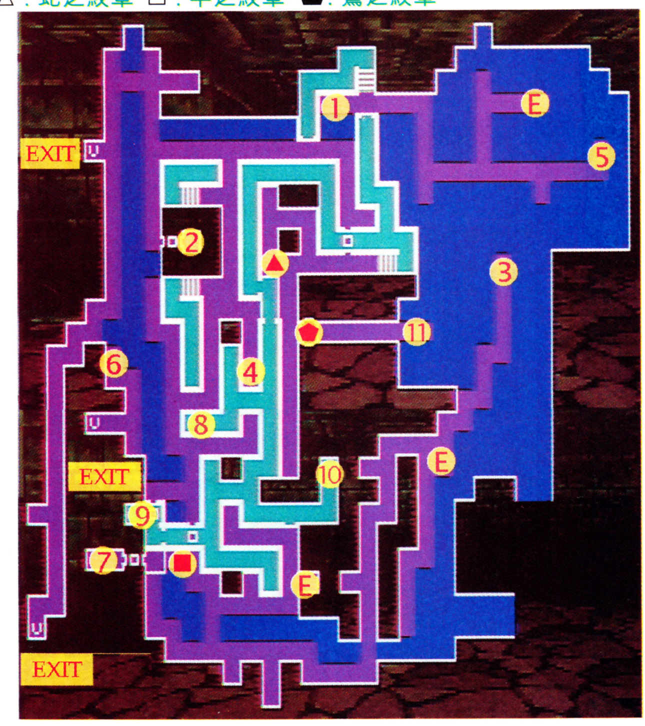


本版出現之道具——艾利茲城的地下迷宮 B2

E. 敵人——眼鏡蛇壺　1. 羊之紋章（ヤキの紋章）
2. 加美利亞（フェアリー——カメリア）　3. 蛇之紋章（ヘビの紋章）
4. 解毒草　5. 開裂縫短劍（スラッシュダガー）
6. 摩魯根（レプラカーン——モルガン）
7. 治療之點滴（いやしのしずく）　8. 鐵刀（アイアンブレイス）
9. 鷲之紋章（ワシの紋章）　10. 精華之液（ごくいのジュース）
11. 金鎖匙（金のカギ）

道具插入位置

△. 蛇之紋章　□. 羊之紋章　⬟. 鷲之紋章



亞波理賤森林

講到明是森林，當然又是遍地的道具，又要進行大規模的地毯式搜索。要注意的敵人就是那些雙頭人（ツインヘッド）及骷髏戰士（スカルウォリア），牠們攻擊、防禦及體力均較高，又會使用魔法，絕對不容易對付，反而雙頭人則有一套特定的攻擊方式，首先牠們會放火炎攻擊，接著是普通攻擊，之後在下一個 TURN 會加攻擊力，再下一TURN會補體力。另外，亞波理賤森林墳場內的石棺材，大部份都是敵人，只有少部份是空或藏有寶物的，只要跟足地圖指示，便不會處處碰釘。





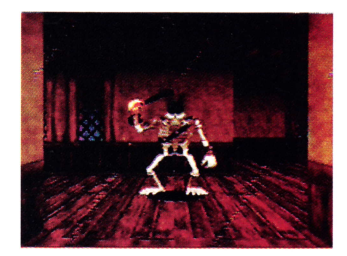


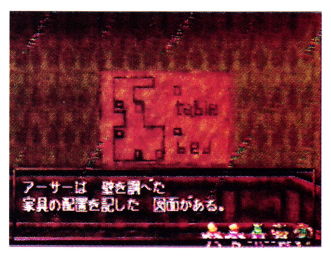
本版出現之道具——亞波理賤森林

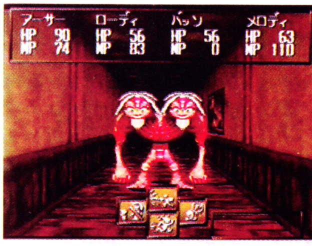
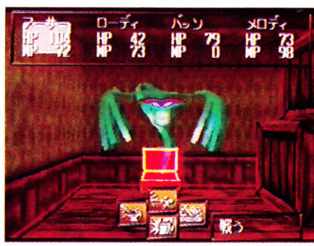
E. 敵人——殭屍（グール） 1. 天使之翼
\2. 古妮比斯（インキュバス——クレピス）
3. 鋼劍（スチールソード） 4. 連鎖信（チェインメイル）
5. 哥稿斯（レプラカーン——コークス）
6. 比亞（フェアリー——ピアエー）7.力量盾（パワーシールド）

亞波理賤公館 1F 及 2F

當到達亞波理賤公館的門口時，便發覺大門鎖着進不了去，這時就應該用在艾利茲地下迷宮取得的大門鎖匙來開門，進入之後，便會發覺有一些門是可以自由進出，一些是壞了門鎖，而另

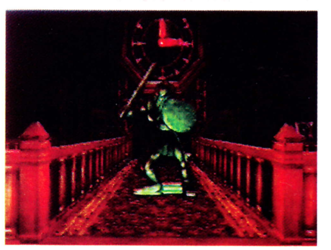
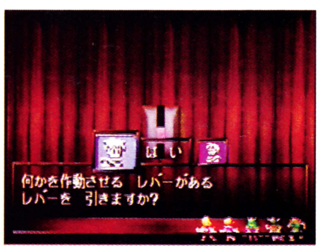





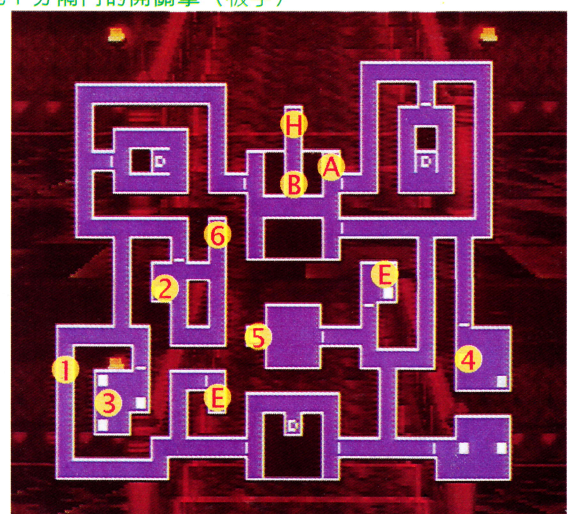




本版出現之道具——亞波理賤公館 2F

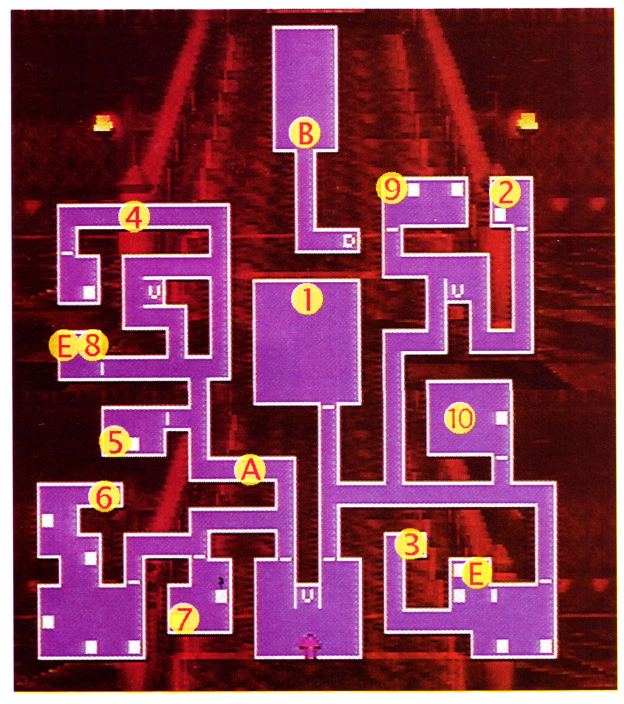
E. 敵人——搞笑鬼（チェストゴースト）
1. 妮古里斯（インキュバス——リクニス）
2. 夢幻的碎片 3. 鋼之點滴（はがねのかたびら）
4. 力量棍（パワースティック） 5. 聖水瓶（聖水の小びん）
6. 時鍾鎖匙（大時計のネジ）
A. 時鍾上鍊位 B.BOSS——時鍾戰士（時を刻む戦士）
H. 墳場地下分隔門的開關掣（板手）



一些是紅色的門又不能進入的，其實，這兩版的過版方法是有先後次序的，首先是要先找到開紅色門的鎖匙，之後到2樓去聖水瓶，接著到1樓去取那本難讀的書，跟著再次回到2樓的圖書室破機關，再去某些房間內將檯及床正確地移動來取得寶物，當然，在搜索期間，巴遜也會加入隊中，而最終目的是要取得大堂大時鐘的上鍊用鎖匙。然後與BOSS——時鐘戰士（時を刻む戦士）一決雌雄，對付它的辦法是，除了阿瑟及巴遜外，其餘的隊員均使用魔法攻擊，當有任何一位成員的HP扣至80以下便要為他補HP，否則死了一位同伴便會打得很辛苦。打倒了時鐘戰士後，便要進入鐘樓內並將板手拉下，令到墳場地下的分割門能夠打開。另外再提一點，版圖內所有壞了門鎖的藍色門是可以靠衝撞來撞倒的，衝撞的方法請各玩者參考遊戲使用説明書。

本版出現之道具——亞波理賤公館 1F

A. 巴遜（バッソ）　E. 敵人——搞笑鬼
1. 茲魯哥（レプラカーン——ジルコン）2. 妖精之粉
3. 德洛依十字（ドルイドクロス）
4. 阿利亞（サキュバス——オーレア）
5. 段平6. 古舊的鎖匙（古びたカギ）
7. 萊也雞冠（ロイヤクレスト）　8. 鐵貝殼（アイアンシェル）
9. 精華之液　10. 難讀的書（むずかしい本）
B.BOSS——吸血彊屍（バンパイア）

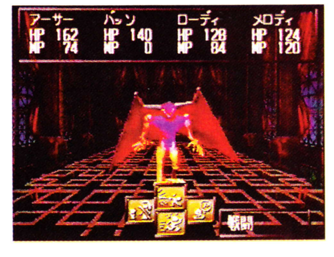


墳場地下

這版的最大特色就是有4隱藏的秘密通道，而通道的盡頭也會有很好的寶物，要注意的敵人也是亞波理賤森林中的雙頭人及骷髏戰士，另外，彊屍（グール）及死靈出現的次數亦會增加。接着自軍便要向地圖上方的出口進發，之後便可到亞波理賤公館一樓另一處，與BOSS決戰。BOSS——吸血彊屍（バンパイア），在出場時會看見有幾隻蝙蝠在面前飛，這時可以先放出向前方攻擊的妖精，好讓BOSS一出來便立刻「中招」，之後，亦是用對付時鐘戰士的方法，除阿瑟及巴遜外，其他人用魔法攻擊，經過數個TURN以後，吸血彊屍也會被打倒。

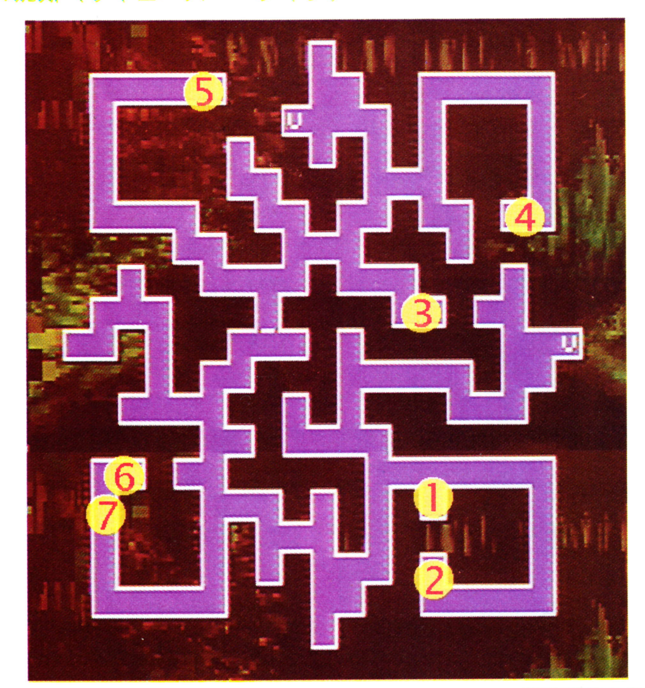
將吸血彊屍打倒以後，魔王希多路（ヒュードル）便會出現，並且為自軍補HP及MP，之後他便會説出要打敗三位使用魔道的人便要分別取得三種的神器，而那三種神器分別放在東、西及南三座祠內，並叫自軍先去南而的祠，接着，他便會給自軍一塊引力石，可使自軍在天花板行也沒有問題，於是自軍在艾利茲鎮休息過後，便向南方的祠進發去取得神器的其中一件——御劍。

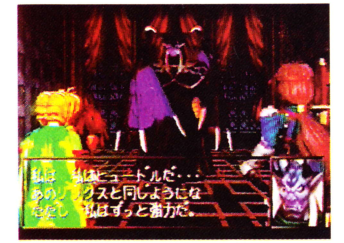


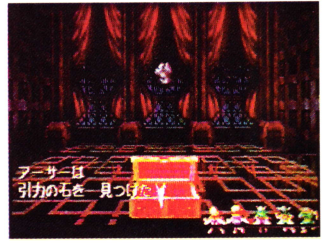


本版出現之道具——墳場地下

1. 幸運曲奇（幸運のクッキー）　2. 精華之液
3. 妖精之粉（妖精の粉）　4. 守護牛奶（守りのミルク）
5. 記魯指環（ゲイルリング）　6. 快腳雞（はやてのチキン）
7. 妮斯（サキュバス——レイシ）





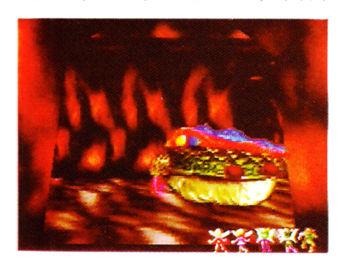


山脈之洞窟

由今版開始，便會有首次出現的地洞，如果心急不看清楚地下便亂走亂撞的話，便很容易掉落下一層，雖然不會扣HP，但要再次走回至一樓也頗為麻煩，還有，在那裡會再次遇到在墳場地下時離隊的巴遜。另外，在途中有一些通道會被大蛇堵著去路，自軍當然要走另一條路，在這版，有一些地方是離開了山洞

範圍，就這樣看上，只見外面白雪雪一片，但不到那裏又不能再繼續走完整個迷宮，要注意，這兩處白雪雪的地面其實是冰，每走一步就等於兩步的距離，另外在地上也有一個個的大洞，如果不計算清楚便行的話，便會很容易掉進大洞中。這版要注意的敵人計有，大水母及喪屍，兩者的攻擊力均較高而且又會「CALL友」，如果有兩隻以上出現的時候，將會是一場苦戰。另外，在迷宮中會3次遇到大毒蛇尾（テイルバイパー），只要將牠們消滅後，便可與本版的BOSS大毒蛇頭（ヘッドバイパー）決戰，



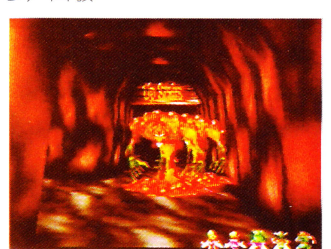




對付牠的方法也是和對付時鐘戰士的方法一樣。

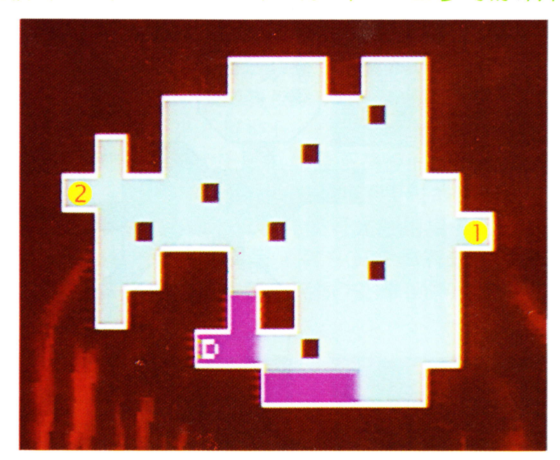
過了山脈之洞窟後，便可到達洛迪的故鄉，忍者的故居——遠東村（ファーイースト村），在那裏取得情報、道具及裝備好以後，便向南方之祠（南のほこら）出發。





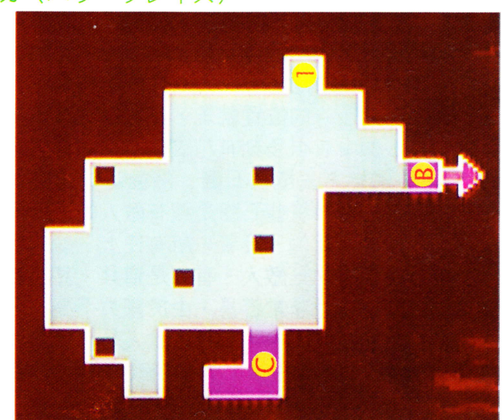
本版出現之道具——山脈之洞窟

1. 曼根（レプラカーン——マンガン）　2. 夢幻的碎片



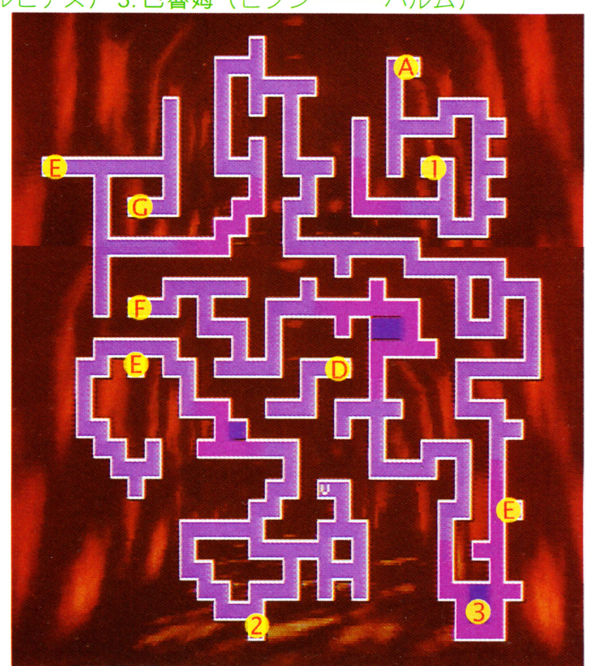
本版出現之道具——山脈之洞窟

1. 力量刀（パワーブレイス）



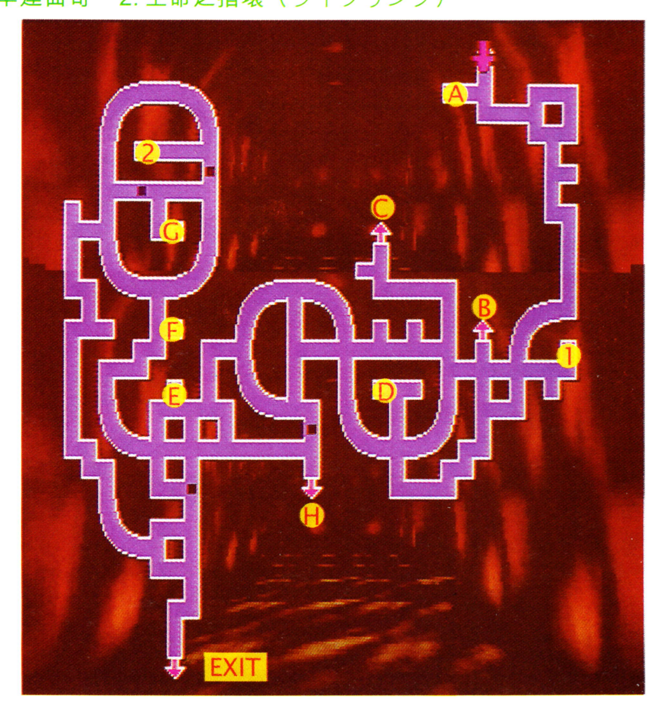
本版出現之道具——山脈之洞窟 B1

E. 敵人——搞笑鬼　1. 治療之點滴 2. 魯比娜斯（サキュバス——ルピナス） 3. 巴魯姆（ピクシー——パルム）



本版出現之道具——山脈之洞窟 1F

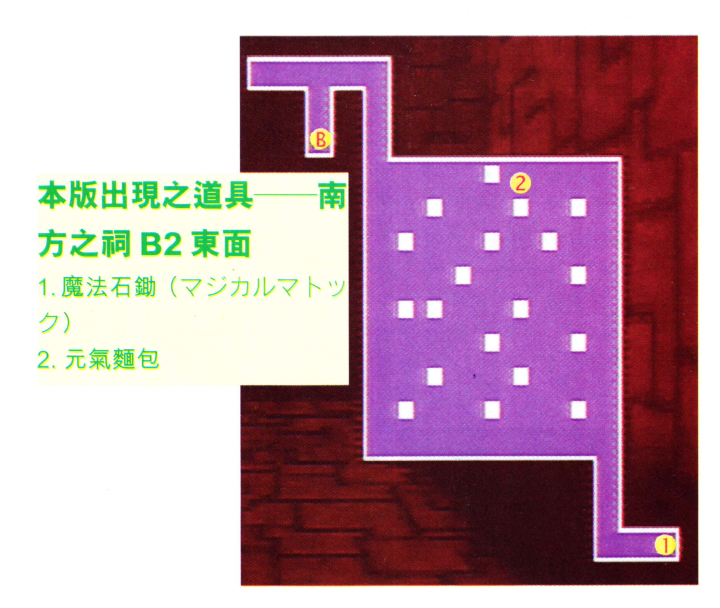
1. 幸運曲奇　2. 生命之指環（ライフリング）



本版出現之道具——遠東村

1. 蘋果（ピクシー——アップル）
2. 亞濟利亞（フェアリー——アゼリア）

民家
防具、武器、道具屋
出口
旅館
民家
教堂
1
2



本版出現之道具——南方之祠 B2 東面

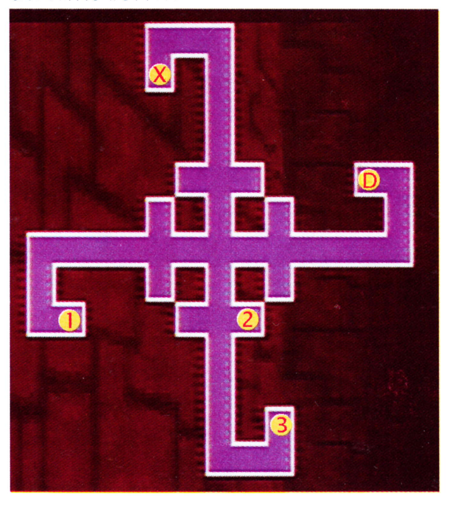
1. 魔法石鋤（マジカルマトック）
2. 元氣麵包

南方之祠

這一部仍是暫時眾多的地圖中最大的，其特色是這版中是可以行上天花板，千萬別以為走上天花板沒用，因為有一些地方如果不在天花板上走過是怎也到不了的，另外，有一些寶物更加是放天花板中。地圖中，藍色的通道是以正常的方式行走，白色虛線的通道則是可行上天花板的通道，另外，通道中間的四方形，白色則是正常方式時通道中的障礙物，紅色則是在天花板行時的障礙物。在地圖中有交差線的位置就是，正常模式與天花模式的轉換點。另外，在版圖中有很多刻有花紋的石牆擋着去路，玩者必須要先往B2東側的迷宮去取得石鋤，然後當每次遇到那種石牆就使用石鋤去破壞，當然有些石牆是藏有敵人的，這種敵人盡量使用魔法攻擊才能容易擊倒。接着，所有往上下層的樓梯均被石棺封着，那些石棺裏有的是敵人、有的是道具、甚至空空如也的也有，要對付這些怪物也非常容易，由於體力不高，因此用普通攻擊也可輕易打倒。在此版中，有一種敵人是必須要注意的，那就是金錢怪（コインビースト），他有兩款顏色，分別是綠及橙，橙色的是對物理攻擊的防禦力奇高，對魔法攻擊的防禦力差；綠色的則剛好相反，擊倒他們可得可觀的金錢，而玩當者到達了中央部份後，便會發覺版圖內有7粒寶石，而另外有7塊寫有文字的石碑，兩個神像及有一把劍插在石上，當然那把劍一開始是不能拔出來的，這裏裡就是考你數學程度的時候，從石碑上的文字得知，玩者要將7粒寶石均分配地放左右兩個神像處，（左右可以調轉）才能取得三件神器的其中一件——御劍。至於怎樣才能平均分配7粒寶石到兩個神像的手上呢？現在就首先將7塊石碑上的文字意義譯給你們看看，讓你動動腦筋先，一會兒我再給你們答案。

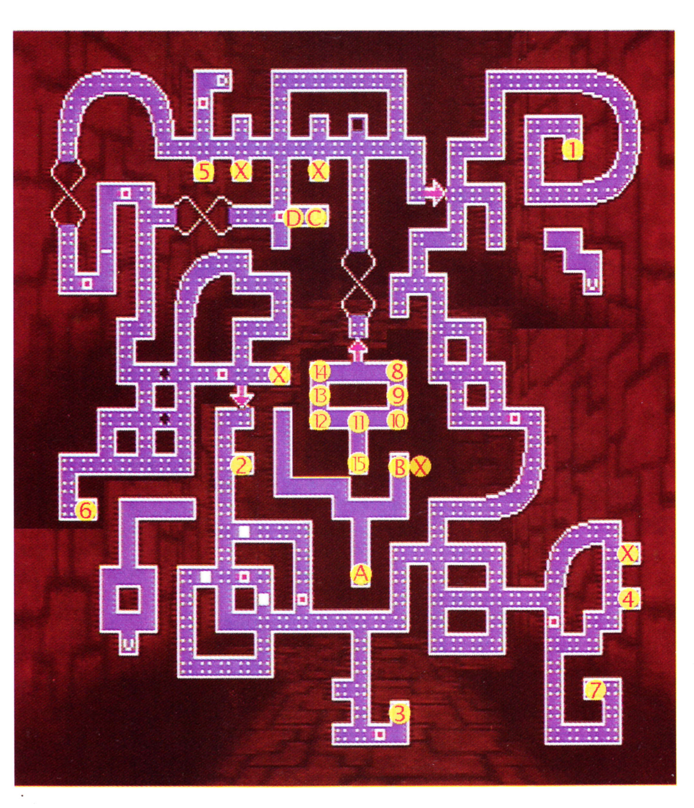
本版出現之道具——南方之祠 B1

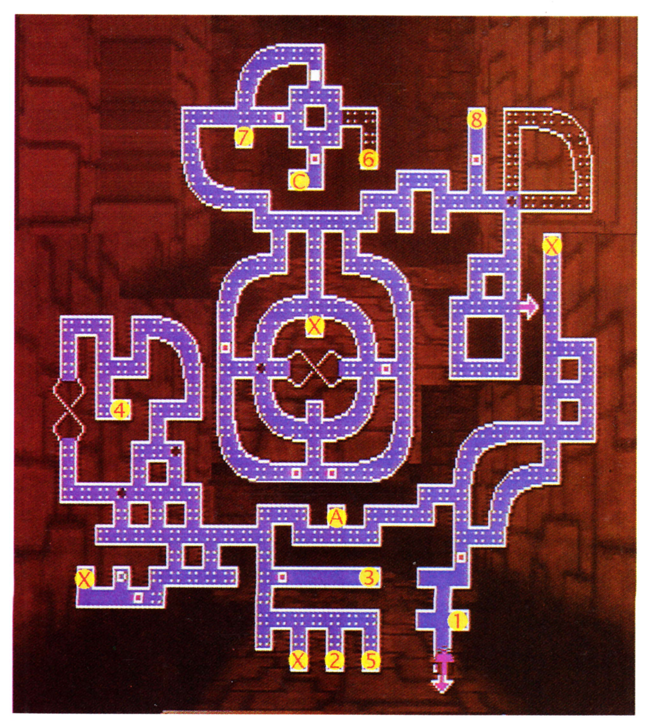
X. 敵人　1. 夢幻的碎片 2. 快腳雞
3. 龍之寶玉（ドラゴンオーブ）
4. 丹保利（レプラカーン——ダンブリ）　5. 治療之點滴
6. 力之酒（力のワイン）「天花板」
7. 石之鎖匙（石のカギ）「天花板」 8. 貓眼石（オパール）
9. 黑瑪瑙（ブラックオニキス）　10. 海藍寶石（アクアマリン）
11. 鑽石（ダイヤモンド）　12. 紅寶石（ルビー）
13. 藍寶石（サファイア）　14. 綠寶石（エメラルド）
15. 御劍



本版出現之道具——南方之祠 B2 西面

X. 敵人
1. 避邪之大蒜（まよけのニンニク）
2. 天使之翼
3. 精華之液





本版出現之道具——南方之祠 1F

X. 敵人　1. 治療之點滴 2. 天使之翼
3. 斯巴拉斯（インキュバス——シペラス）4. 守護牛奶
5. 醒悟蜂蜜「天花板」
6. 保護頭箍（プロテクトサークル）「天花板」
7. 加特利亞（サキュバス——カトリア）　8. 治療之水

7 石碑上的譯文

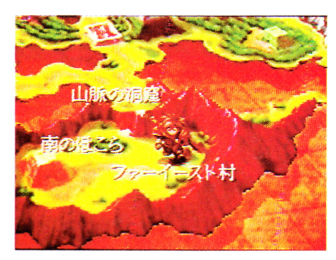


當玩者將7粒寶石平均放上兩個神像後，突然後方出現了一位 BOSS——巫女（ウィッチ），講到明是巫女，魔法攻擊當然不起作用，牠除了單體攻擊外，更會「班友」來「幫拖」，由於牠只會叫一隻敵人出來，如果不將後面的敵人消滅便不會再有新的敵人。在隊中的美洛迪如果在遠東村的武器店中購入了魔法仗（マジックワンド）裝備後便可大派用場，因為有時用這技仗擊中敵人後，敵人會睡著，對 BOSS 亦有效，當 BOSS 被擊至睡著後大家可便盡情攻擊。將BOSS擊倒後，便可取得御劍，之後……。





欲知後事如何，請看下回分解！



付錄——7 寶石之平均分配

首先編者會將7塊碑文的文字譯出來，然後再轉換成數學公式讓各位讀者一起研究。（特別鳴謝 GPM 內其中一位數學天才——PUYO 神，作公式解答。）

7 塊碑文的語譯：

1. 將七粒寶石平均分配好，並放在兩個神像的手上。
2. 海藍寶石的質量是黑瑪瑙的一半。
3. 貓眼石加上藍寶石的質量是等於黑瑪瑙加上綠寶石的質量。
4. 鑽石的質量是等於海藍寶石加上綠寶石的質量。
5. 綠寶石的質量是等於黑瑪瑙加上海藍寶石再加上貓眼石的質量。
6. 藍寶石的質量是等於黑瑪瑙加上貓眼石的質量。
7. 紅寶石的質量是黑瑪瑙的兩倍。

將他們變為數學公式的話，就是……

假設，A= 海藍寶石、B= 黑瑪瑙、O= 貓眼石、S= 藍寶石、E= 綠寶石、D= 鑽石及 R=紅寶石 的話，那麼除第一條外，其餘的六條代數式就是……

1. A=B/2
2. O+S=B+E
3. D=A+E
4. E=B+A+O
5. S=B+O
6. R=2B

之後，首先將去解拆 B 這個代數。

1. 2A=B 那麼……
2. O+S=2A+E
3. D=A+E
4. E=2A+A+O
5. S=2A+O
6. R=4A

接着，再將代數「A」假設為 1。

1. 2（1）=2
2. O+S=2（1）+E
3. D=1+E
4. E=2（1）+1+O
5. S=2（1）+O
6. R=4（1）

之後……

O+S=2+3+O
E=3+O
S=2+O
還有
S=5
5=2+O 所以 O=3
E=3+O 由於 O=3 因此 E=6
所有答案就是……

A=1= 海藍寶石、B=2= 黑瑪瑙、O=3= 貓眼石、S=5= 藍寶石、E=6= 綠寶石、D=7= 鑽石 及 R=4= 紅寶石。

要將他們平均分配起來的話，首先要將他們加起來。

A+B+O+S+E+D+R=1+2+3+4+5+6+7=28
之後再除以 2。
28/2=14

再將七個數字分成兩組，每組的數值均是 14。

7+3+4=1+2+5+6=14

這即是將「貓眼石、紅寶石及鑽石」分成一組，另一組就是「黑瑪瑙、海藍寶石、綠寶石及藍寶石」，只要將這兩組分別放在兩個神像後，便可取得「御劍」。



文：魔城城主 AMAKUSA

製造商：NAMCO
發售日：發售中
售價：5800 日圓／連 NAMCO JOYSTICK 限定 BOX SET 9800 日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

PS　FIG　2P.　MEM

在前一段日子，曾經有一隻3D格鬥遊戲被人忽略了，但當其時可能是由於有其他的來頭強勁的格鬥遊戲，所以引致這一隻遊戲被人忽視了，不過最近PlayStation已移值了這一隻GAME，而且聲勢強勁，它的名字就叫做《SOUL EDGE》。



VERSION 2.0



記得當其時推出於街機，玩的人並不多；在不久之後，這一隻遊戲亦推出了 VERSION 2.0，分別就是在於可以使用隱藏人物黃星京及船長 BOSS——CERVANTES，令到其可玩性更加增強，而且 CERVANTES 的確是一個十分好用的各色；現在於 PlayStation 推出的《SOUL EDGE》，亦是可以使用這兩個人物的，所以各位朋友不用擔心 Playstation 版中沒有這兩名各色使用。

遊戲的法則

這一隻遊戲的玩法，與《鐵拳》大致相同，現在就為大家説明這一隻遊戲的玩法。

(→表示輕按、→表示緊按)

A——橫斬
B——直斬
K——腳踢
↓A——蹲下橫斬
↓B——蹲下直斬
↓K——蹲下腳踢
背向敵人時作以上的指令——轉身攻擊
↘K——中段腳踢
↓↓或↓↑或↓↑↘或↓↓↘A、B、K——閃避攻擊
A+G 或 B+G——投技
敵人背後 A+G 或 B+G——背後投技
格劍時連按 A——格劍成功後作上段攻擊
格劍時連按 B——格劍成功後作中段攻擊
格劍時連按 K——格劍成功後作下段攻擊
↖↑↗任何一方——小跳
↖↑↗任何一方——大跳
敵人倒下時↑A、B——小追打攻擊
敵人倒下時↑A、B——大追打攻擊
受攻擊時→G——格開敵人的武器

防禦方面

這一隻遊戲同樣是分開上、中、下段的攻擊，防禦的方法是與一般的格鬥相同，上段防禦是不可防禦到下段的攻擊，下段防禦是防禦不到中段的攻擊。若對手的攻擊十分猛烈，自已處於十分惡劣的環境下，便可以於敵人攻擊時立即按→G，格開敵人的武器來扭轉局勢，又或者可以利用側轉（↓↓或↓↑）來避開敵人的攻擊，再利用連續技反賓為主。另外在投技的方面，在被人使用投技攻擊時快速地按回 A+G 或 B+G，就可以解除了被投的危機。

防禦不能技

在每一個人物當中，都有一式防禦不能技，這一式技雖然十分慢，但若遠距離使用的話，是會有着一定的牽制能力的；舉一個實例，若 SIEGFRIED 打倒對手於地上的時候，立即使出這一式防禦不能技的話，就可以向對手作出一個很大破壞力的追打，因為各人物的防禦不能技的攻擊力都強得驚人，而且攻擊的判定又大，所以一有機會就應該立刻使出。

追打

在格鬥遊戲之中，追打是一件十分常見的事，特別於3D格鬥遊戲中，更加是不可缺少，而這一隻遊戲中的追打一共有兩種的，一種是小攻擊力的追打（↑A 或 B），另一種就是大攻擊力的追打（↑A 或 B），這兩式的追打都是視乎敵人打被打倒時的距離而決定使出那一式，即是若將對手打倒在旁邊的話，就只好使出小追打攻擊，若對手被打倒的距離有一點遠（只是一點），而且他又未能很快速地起身的話，就當然最好使出大攻擊的追打啦！

武器

此遊戲的其中一個特色，就是每一位人物都是手持一把武器，但不過這一把武器是會跟據你的防禦次數、武器耐久力、對手的武器破壞力而有可能被人擊毀的（在能源 BAR 之下的那一行就是武器的能量計了），所以盡量使出側轉來閃避敵人的攻擊是真的十分有效；不過真實老土一點說，不想碎劍的話，就向對手施放出猛烈的進攻吧！

一擊逆轉、CRITICAL EDGE



這一式可算是超必殺技，不過並不像一般的格鬥 GAME 要在臨死前才可以使出，使用的方法是只要同時按下 A 、 B 、 K ，這時人物的武器就會閃出一些光，然後就劈向對手，在擊中了對手之後，就會向對手連擊，在連擊之後輸入該人物的特殊指令，就可以使出威力驚人的 CRITICAL EDGE 了。

格劍

當兩人同時攻擊，而且速度及攻擊軌道大家相若的話，兩人就會進行格劍，這個時候是有三個按鈕給大家選擇的，分別是 A 、 B 、 K ，而為何要分三個鍵呢？因為其實於格劍時連按那一個鍵，就算你連按得比對手快也未必會勝過對手，只因於格劍時是以包、剪、鎚的方法來定勝負，若你在那時連按 A 而對手連按 B 的話，你就會勝出；若你在那時連按 B 而對手連按 K 的話，你又會勝出；但若你在那時連按 A 而對手連按 K 的話，你就會輸掉；原理就是 A 勝 B 、 B 勝 K 、 K 勝 A ，有如玩包、剪、鎚一樣。

起上攻擊

在倒在地上的時候，往往敵人會在徘徊於你的附近等待你起身，再次進行下一輪的攻擊，不過這亦是你扭轉形勢的好機會，只要你使出起上攻擊，就可以制御對手的攻勢了，而使出起上攻擊的方法十分簡單，只要在倒在地上時拉方向，再按不同的攻擊鍵，就可以使出有效的起上攻擊了，若各位能夠靈活的運用，就會大大減低被人「撳住嚟打」的危險。

遊戲模式





街機模式 ARCADE MODE

這正是在街機中的 VERSION 2.0 模式，與街機一模一樣。

對戰模式 VS BATTLE MODE

於這一個模式中只是作對戰的用途。



隊制模式 TEAM BATTLE MODE

這就是可以組合一隊人物作隊制作賽的模式，亦可以作對戰的用途。

時限模式 TIME ATTACK MODE

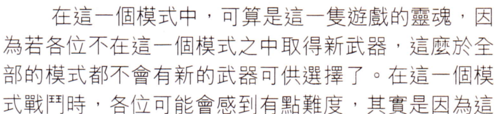
是一個以時間為目標的挑戰模式。



求生模式 SURVIVAL MODE

於這一個模式中，每當戰鬥完一場後，只會回復很少能源，亦是一個挑戰自己極限的模式；注意的就是敵人是不停地作一個循環。







練習模式 PRACTICE MODE

在這裏可以實習一下人物的出招方法及招式用途，筆者提議各位初次接觸這隻遊戲的話，就最好在這裏練吓功至好同人打喇。



EDGE MASTER MODE

在這一個模式中，可算是這一隻遊戲的靈魂，因為若各位不在這一個模式之中取得新武器，這麼於全部的模式都不會有新的武器可供選擇了。在這一個模式戰鬥時，各位可能會感到有點難度，其實是因為這一個 MODE 是沒有難度可以控制，一定是 EXTRA MODE 的，而且每一場戰鬥多數都會有新的驚喜，如只可以用投技才可扣對手的能源、一次過與六人戰鬥及一定要將敵人打至 RING OUT 等，真的是一個好玩模式。



武器室 WEAPON ROOM

在這個武器室中，可以檢視取得武器的特性，如它們的攻擊力、防守力、武器破壞力、武器耐久力及重量等等。

人物的特性

現在筆者粗略的介紹一下每一個人物的特質及類型，讓大家可以決定使用那一個喜歡的人物。

孤狼劍士——御劍平四郎 HEISHIRO MITSURUGI

身為主角的他，攻擊的招式十分不錯，既快且招式變化多，很多時會令到對方不知所措，所以他絕對是一個十分受歡迎的人物；而他的攻擊方式，是可以用卷旋（B、B、A、↓A）及卷神樂（B、B、A、B）交替的使用，很可能令到對手難以招架。另外，若與對手保持兩個身位左右，蹲下連按多幾下B，是可以牽制對手至不可動彈的好招，各位不妨試下吧，保証令人有意想不到的效果。

武器表

武器名	攻擊力	防禦力	破壞力	耐久力	重量	特殊
是藤	5	5	5	5	5	／
鬼丸	7	2	5	2	5	消耗體力
斬鐵劍	5	7	8	9	3	／
物干竿	5	6	6	7	5	／
水月刀	4	9	1	3	4	回復體力
兩手劍	9	6	6	5	4	／
FALX	6	3	5	7	1	／
村雨	9	8	6	1	3	敵人間中防禦無效









一刀入棍娘——成 美那 SEUNG MINA

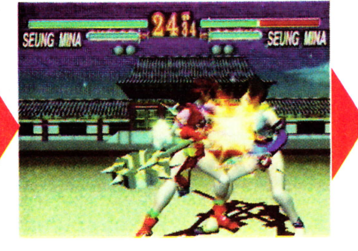


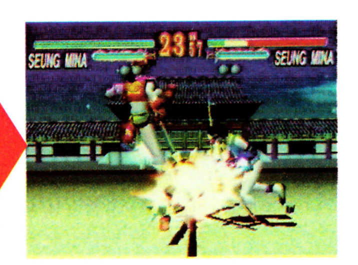
她是一名樣子標青的美女，攻擊範圍十分遠，而比較有用的就只有A的攻擊，因為A的攻擊比較B快很多，況且B的攻擊虛位實在太大，每當空振（攻擊落空）的時候，許多時都會被人重創，所以盡可能靠A攻擊比較有用。她比較好的招式，就是背轉柄擊掃蹴（A、→A、A、↓K）及潛牙斷襲刃（B、B、↓A），這幾式都可算是她最不俗的招式，遠攻、近攻亦可，另外她的天舞跳輪儀（↗B+K）都是令人防不勝防的招式，但這一招千萬不要亂用啊！



武器表

武器名	攻擊力	防禦力	破壞力	耐久力	重量	特殊
斬馬刀	5	5	5	5	5	／
虎牙刀	7	3	5	5	8	消耗體力
薙刀	1	3	1	3	2	／
長卷	6	7	6	4	3	／
HALBERD	9	6	6	6	7	回復體力
流星鎚	6	9	8	7	5	／
槍鎌	3	7	1	3	1	／
輪鏽刀	10	8	7	3	4	武器的能耐慢慢回復





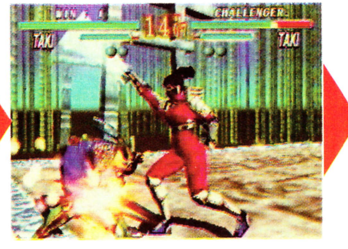
闇之狩人——多紀 TAKI



可能由於她是一名忍者的關係，所以身手都較為靈活；攻擊以快為主的她，攻擊力比起成 美那較為佳，但不過她的攻擊並不是太遠，所以使用她的時候一定要埋身，而且要多些使出一些連續技，令對手沒有喘息的機會，這就應該十分收效了；她有許多式好使好用的招式，如慘烈（→A、B、B、B）、組誅伐（B、B、A、K）及鐵砲驅（→→B）等，不過其中的鐵砲驅盡量要遠距離和少一些使出，因為這一招式的虛位頗大，每當空振的時候會十分危險；另外，她有一式移動投技——崖渡（↓↙←B+G）是移動得十分遠的，大概一個人的身位左右，所以要靈活地運用這一招，要取勝是一件十分容易的事了。

武器表

武器名	攻擊力	防禦力	破壞力	耐久力	重量	特殊
裂鬼丸	5	5	5	5	5	／
鐵扇	1	7	1	4	2	／
滅鬼丸	8	3	6	7	6	消耗體力
十手	3	8	10	10	3	／
大地女神劍	7	6	5	8	5	回復體力
苦無	1	3	1	2	1	／
鎧通	8	7	1	1	4	／
魂刃	9	9	9	9	3	／



怒之處刑人——李龍 LI LONG



李龍的唯一特點，就是連續攻擊十分強勁了，他的出招速度十分快，令人感到難以招架，就算攻擊被擋了，也可以使敵人的武器受到一定傷害；他的速度雖然不及多紀，但是他的出招速度非亦很快，不過有一個十分大的弱點，就是空振的時候將會有十分大的虛位，所以在攻擊的時候最好不要太接近對手攻擊，若在較遠的位置出招就會較佳；在招式的方面，有一式裂尾（↓↘→B）是十分好用的，尤其是迫到對手埋版邊，一經使出這一式，就會很容易地令敵人RING OUT；另外，在對手的一個身位前使出急車（←B、B、B）亦是不錯的招式，因為隔一個身位出這一招的話，虛位是不會太多的，大家不防可以活用這一招，但記着是活用，而不是濫用啊！醉躪（→A、A、↓K、B）亦是一招不錯的招式，擊中對手後配烈震（↘K）這一式追打，絕對可以重創對手。

武器表

武器名	攻擊力	防禦力	破壞力	耐久力	重量	特殊
飛燕	5	5	5	5	5	／
蛇風	8	2	2	3	4	消耗體力
羅漢	6	8	6	7	3	／
朱雀	3	7	1	5	2	／
鐵龍	6	6	10	9	5	／
白虎	10	5	6	8	6	／
修羅	8	7	1	6	3	／
雙雷	10	9	7	9	1	／







奈落之番人——胡魯度 VOLDO



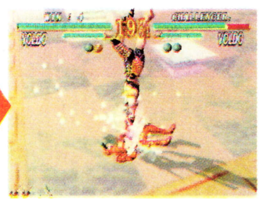
一望就應該知道這一名怪人的招式是怪怪的，事實並不止如此，他的招式除了十分怪之外，每一式還很狼毒，但不過這一名人物是屬於易學難精的系列，而且外型還不討好，所以使用他的朋友並不太多；他的除了以上所說的優點之外，速度亦是十分驚人，尤以向前奔跑最為突出，所以要對付他必定要以冷靜方法才可取勝；招式方面，他亦是有一式移動投技 BLOODY DRILL（↓↘→B+G）的，而且同樣地有實戰的用途，所以大家可以多加利用；RAT CHASE KICK（↓A、A、A、K）是一式十分有效且強勁的招式，往往使人防不勝防，當擊中敵人後使出小追打，待敵人起身時再立即加上 BLOODY DRILL 的話，威力將會非常非常驚人。

武器表

武器名	攻擊力	防禦力	破壞力	耐久力	重量	特殊
KATAR	5	5	5	5	5	／
圓月輪	3	7	1	7	2	／
鐵爪	1	3	1	3	1	／
斷頭臺	8	5	10	9	7	／
毒針具	3	5	3	3	3	消耗體力
水牛角	8	6	3	5	2	回復體力
PATA	6	8	6	6	4	／
SOUL EDGE	不穩定	不穩定	不穩定	不穩定	不穩定	／







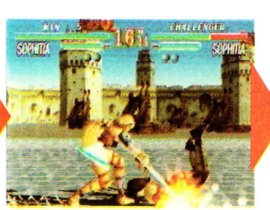
愛與哀之女神——蘇菲迪亞・亞歷山大 SOPHITIA ALEXANDRA



身為女神的她，戰鬥力果然不俗，她是一名於各方面都十分平均的女角；攻擊、防守和速度都極佳的她，於招式方面都是同樣霸道，正如其中一式突進攻擊 ANGEL STRIKE（↓↘→B）就已經是一招極之好用的絕招了，擊中對手後再加上追打技—— NASTY INPEAL（↘B、B、B、B），再立即快速地使用小追打，威力絕對是值得驚嘆！另外，她的一式STAR LIGHT SPLASH亦是攻擊的好招式，所以要打倒對手是十分輕易的事，只要能夠多些研究及再利用其他的招式，她絕對是一名厲害得嚇人的強者。

武器表

武器名	攻擊力	防禦力	破壞力	耐久力	重量	特殊
亞米加劍	5	5	5	5	5	／
大地女神劍	7	6	5	8	5	回復體力
SWORD BREAKER	1	2	10	10	3	／
火炎劍	8	7	6	6	3	消耗體力
藍水晶棒	1	9	1	4	5	回復體力
西洋輕劍	6	3	2	3	2	／
太陽神劍	9	5	5	8	3	回復體力
女戰神之劍	9	9	7	5	3	武器的能耐慢慢回復



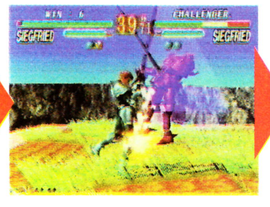
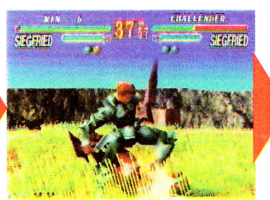
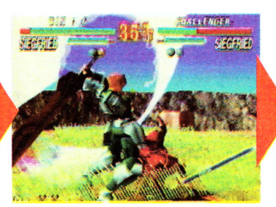

年輕暗黑的一面——斯菲特・斯德奧芬 SIEGFRIED SCHTAUFFEN



他亦同樣是一同十分好用的各色，除了他的武器夠長、攻擊力強之外，雖然招式有一點慢但亦相當不錯，他的攻擊範圍真的是眾各色中數一數二，單以一式 PIECING STRIKE（→B）就已經十分嚇人；其他的招式，ARMOUR BREAKER（B、B、B）是一招不俗的招式，因為此招攻擊力大都不在話下，而且判定是中、中、下，所以就算對手能夠擋着了，但第三擊通常都會忘記蹲下來擋，所以各位不防好好使用這一招式；至於 TRIPLE HEAD BAT（←B、A、B），雖然樣子怪怪而且攻擊力一般，但不過這一招的攻擊範圍是很遠的，兼且攻擊判定大，所以各位朋友千萬不可以忽略了這一式呀！筆者曾嘗試到一式不錯的連續技，大家亦可以試試的，就是以ARMOUR BREAKER擊中敵人後，以追打技 STONPING（↘K、K、K、K）作追打，然後立刻使出防禦不能技—— EARTH DIVIDE（↓↘→B）於對手起身時加多一下，這一招絕對有可能一擊必殺，各位不防試試。

武器表

武器名	攻擊力	防禦力	破壞力	耐久力	重量	特殊
浮士得	5	5	5	5	5	／
GRAM	8	3	3	7	3	消耗體力
寰椎劍	3	8	2	5	7	回復體力
FLAMBERGE	6	3	6	9	2	／
七支刀	1	2	5	1	4	武器的能耐慢慢回復
宿鐵刀	8	6	8	8	5	／
CLAYMORE	5	2	3	5	1	／
SOUL EDGE	不穩定	不穩定	不穩定	不穩定	不穩定	／


爆走的鬥士——洛克 ROCK



由於他是一名屬於力量型的人物，所以招式都較為單調，而且他的弱點，就是他的速度十分之慢，所以是一名較為難用的各色；雖然他的速度慢，但是攻擊力卻是眾人之冠，若各位能夠適當地運用招式，就可以用「兩三下手勢」就打倒敵人；他的攻擊最好亦是遠些少距離比較好，若使出 ROCK CRASHER（B、B、B）的話，是可以能夠好好地牽制對手，而 STROKE CANNON（→A、A、B）在埋身戰時亦是相當不俗的攻擊；遠距離的突進技，以GRAVITY AXE（→→B）TIDAL WAVE（←A+B）最為有效；他還有一式移動投技DEAD FALL（↓↙←B+G），亦是一招十分「殺食」的招式，若使用完了這一式移動投技後再立刻使出防禦不能技——RISING SPARK（↓↘→B+K），就可以給敵人一個很大的傷害了。









武器表

武器名	攻擊力	防禦力	破壞力	耐久力	重量	特殊
戰斧	5	5	5	5	5	／
石棒	8	4	7	2	10	／
新月斧	3	3	1	1	2	消耗體力
戰鎚	10	1	10	10	10	／
雙斧	5	8	2	3	4	／
十字斧	9	6	6	8	5	／
雙鉞	6	8	6	6	3	／
巨斧	10	4	8	10	4	回復體力

亂世之英雄——黃星京HWANG SUNGKYUNG



曾經是隱藏人物的他，招式與御劍平四郎十分相似，他的攻擊方式、防禦力、速度都與他很像樣，所以他也是一個絕對不俗強者；首先説一説他的防禦不能技——黃式猛襲烈火刃（←B+K），這一式的攻擊距離遠但慢，所以用作較遠距離的突襲較為適合；風雲嵐舞刃（↘A、A、B）雖然十分有效，令人難以防禦，不過它較為難使出，很容易出錯招，所以最好是熟習一下使用方法才靈活使用比較佳；煌熱轉葬刃（B、B、A、↓A）是一招十分不錯的招式，只要配合連爪轉葬刃（A、A、↓A）來使出的話，可以將敵人弄得團團轉；在突進攻擊方面，較好用的都莫過於極展斬（↓B）了；總括來説，若你是一名初玩者，他絕對是一個不俗的選擇！





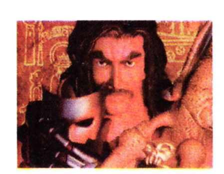




武器表

武器名	攻擊力	防禦力	破壞力	耐久力	重量	特殊
青嵐	5	5	5	5	5	／
倭刀	5	7	7	7	5	／
青龍刀「破山」	6	2	1	7	2	／
曲刀「雷炎」	6	7	5	5	4	／
FALCHION	8	9	10	9	7	／
承影	7	8	1	4	3	回復體力
金剛劍	10	5	6	9	5	／
含光	7	4	1	10	4	／

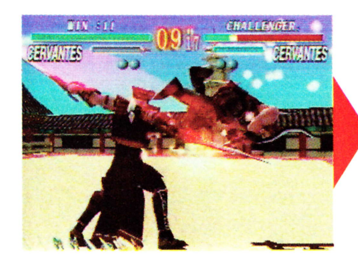
高傲男子的殘骸——瑞彎迪斯·迪·里昂 CERVANTES DE LEON



他是遊戲中的中BOSS，所以他的強度大家都可以想像得到了；以邪劍SOUL EDGE橫行的他，攻擊力、防禦力、速度及招式全都是數一數二，尤其是以手執SOUL EDGE的時候，招式都是霸道得很，出招又快，所以唯一的破解對策，就是熟識他的招式，才有戰勝他的機會；於他的招式方面，（↓↙←B）是十分好的招式，若大家在出招之前按G的話，就可以立刻停止出招，這一式用來「陰人」簡直是妙絕；而他的招式易用而且有效的，就當然是SOUL TRAPPER（A、A、↓A）這一招了，由於第三擊是下段，所以許多時都能夠擊中對手，實在是好使好用的招式；追打方面，若多些使用GLAD ANCHOR WRING（↘A+B）這一式追打攻擊的話，絕對是百利而無一害的。









武器表

武器名	攻擊力	防禦力	破壞力	耐久力	重量	特殊
SOUL EDGE	不穩定	不穩定	不穩定	不穩定	不穩定	／
MAIN GAUCHE	2	3	1	3	2	／
防禦者之劍	3	8	6	7	3	／
二郎刀	7	3	8	9	3	／
太刀	3	5	6	4	6	消耗體力
三方三刃刀	10	5	1	2	3	／
天堂之矛、魚叉	6	8	8	7	4	／
HARPE	9	8	1	10	1	／

取得第八件武器的條件

各位朋友是否在EDGE MASTER MODE中打爆了，亦只取得第七件武器呢？其實取得第八件道具的方法，就是打爆了EDGE MASTER MODE後，繼續不停地在之前的七個地方重複戰鬥，這就可以取得那名角色的第八件武器了。

戰勝後轉視點

在每一場戰鬥KO後，緊按□、△、×、○任何一鍵，再按十字鍵的話，就可以將視點轉換了。



使用隱藏人物

這一隻遊戲到暫時為止，筆者發現了五個隱藏人物，現在就為大家說明一下使用條件吧！

SOULEDGE

將全部角色不論任何難度打爆，就可以使用最終BOSS——SOULEDGE。

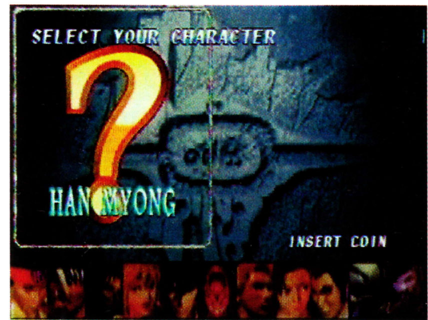
斯菲特・斯德奧芬！ SIEGFRIED！

於EDGE MASTER MODE中將全部角色的武器取到，就可以使用隱藏角色——魔化了的斯菲特・斯德奧芬了。

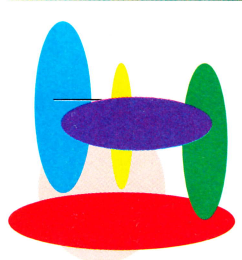




成 漢明 HAN MYONG



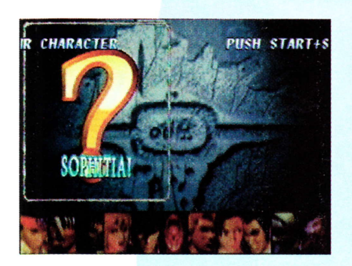
於EDGE MASTER MODE中將全部角色的武器取到，再使用角色成 美那於街機MODE中打爆多一次，並盡量用任何角色一局過取得高一些的分數，就可以使用隱藏角色——成 美那的父親成 漢明了。





蘇菲迪亞・亞歷山大！ SOPHITIA！

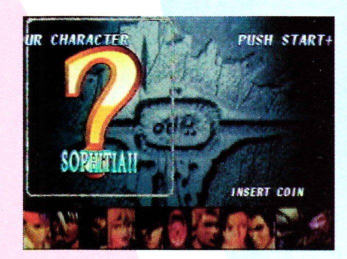
於EDGE MASTER MODE中將全部角色的武器取到，就可以使用隱藏角色——於天界中的蘇菲迪亞・亞歷山大了。





蘇菲迪亞・亞歷山大！！ SOPHITIA！！

於EDGE MASTER MODE中將全部角色的武器取到，就可以使用隱藏角色——真正成為女神的蘇菲迪亞・亞歷山大了。

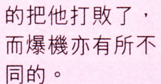




御劍平四郎的爆機

各位不知有否發現御劍平四郎的爆機，到了最後是會與一個叫TANEGASHIMA的人決戰，只要在他射出的子彈的把他打敗了，而爆機亦有所不同的。







FIGHTERS MEGAMiX

PRESS START BUTTON

FIGHTERS MEGAMIX

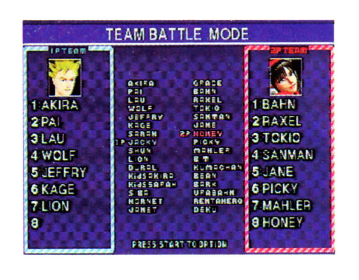
文：阿三



打到七彩，鬥到七彩！

自一九九六年九月《VIRTUA FIGHTER 3》業務版推出以後，移植到家用版的聲音始起彼落，在我們望穿秋水之際，SEGA突然送來一份令各位SATURN擁躉們喜出望外的聖誕禮物——《FIGHTERS MEGAMiX》，應該值得高興。

遊戲登場角色眾多，由《VIRTUA FIGHTER》到《FIGHTING VIPERS》系列，再加各式隱藏人物，足足32人，可謂人才濟濟，下一頁開始將會有詳細介紹。遊戲系統方面有一人與CPU對戰的1P MODE，於限制時間內以擊倒最多對手為目標的SURVIVAL MODE，以對戰為基本的VS MODE，與不同角色組隊參戰的TEAM BATTLE MODE，及練習各種招式的TRAINING MODE，各式其式，任君選擇。



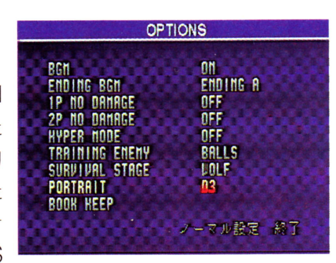


遊戲模式選擇

在遊戲的「OPTIONS」中有一欄是遊戲模式選擇（ゲームタイプ），可選擇的模式有兩種：VIPERS（バイパーズ）及VIRTUA FIGHTER（バーチャファイター）。VIPER即是指遊戲中所有角色都會有「GUARD & ATTACK」招式，被擊中時亦會飛得更高、更遠。而VIRTUA FIGHTER則是所有角色皆取消了「GUARD & ATTACK」的招式，被擊中時「飛起」的幅度較低，再接空中連擊的機會亦比較細。兩種不同選擇，兩種戰鬥氣氛，為你帶來不同的刺激與興奮。



OPTION PLUS



一如以往SEGA SATURN遊戲一樣，打爆機、有秘技已是傳統節目，而在今回的《FIGHTERS MEGAMiX》中，是需要達到幾項出現條件之其中一項，才會顯示OPTION PLUS（追加オプション）的選項。在OPTION PLUS內，玩者除可選聽遊戲音樂、觀賞各人物爆機後畫像、遊戲記錄外，亦可決定是否開啟HYPER MODE、1P及2P不扣能源、揀選TRAINING MODE對手、SURVIVAL MODE選場地等各項選擇。

各項目出現條件

BGM & ENDING BGM

只須用任何角色，完成COURSE A至I任何一個就會出現。

PORTRAIT & BOOK KEEP

任何角色，完成由A至I的全部COURSE就行。

HYPER MODE

選擇任何一位角色，完成由A至I的全部COURSE，自然會出現。

1P & 2P NO DAMAGE

於SURVIVAL MODE內成功完成3，7及15 MIN限時擊倒練習，並要取得全部BEST RECORD。試過15 MIN內59 WIN，厲害吧！

TRAINING ENEMY

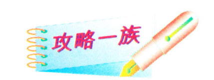
進入TRAINING MODE，完全使出所有角色的招數（隱藏人物例外），要每一招都O.K.才算成功。強招推介：KUMACHAN的「超級華盛頓條約」（スーパーワシ定ントン条約）。

SURVIVAL STAGE

未完全清楚出現條件，但相信與PLAY TIME有關，若然有所發現，定必第一時間通知各位。







CPU 對戰攻略

隱藏人物 NO.1 —— KIDS AKIRA

還記得《VIRTUA FIGHTER KIDS》的小朋友嗎？雖然手短腳短，頭大身細，不過造型非常可愛，討人喜歡，很受女孩子及小朋友歡迎。想選擇 KIDS AKIRA 的話，好簡單，只須完成 1P MODE 的 COURSE B —— VIRTUA FIGHTER 就行。攻擊能力方面比以前《VIRTUA FIGHTER KIDS》弱了很多，皆因頭部過大，而手腳又太短，在作戰出招時幾乎打不到對手，經常會有「打空氣」的情況出現，這點應該要留意。而 KIDS AKIRA的基本攻擊多數以中距離及短距離攻勢為主，所以與他對戰時只須用一個方法，就是向他的頭部進攻，必中！用足技作長距離「發炮」攻擊亦可，一下子就可以飛到好遠、好遠。





攻擊模式——平均型

AKIRA

是《VIRTUA FIGHTER》人物系列中，能力最平均的一個角色，速度不快不慢，攻擊力也是一樣平均。雖較少使用連續技攻擊，但上中下段返技齊備，更有防守破壞技給你意外驚喜。對 AKIRA 時要留意的，是他一開始便會衝過來使用「跳山崩捶」或「貼山靠」「，要左右閃開。盡量多使用遠距離攻擊，因除空中攻擊外，近身時差不多所有攻擊都可以被他的返技還以顏色，打到你反轉再反轉，所以要小心防避。



DURAL

美女金屬人，招式全能兼備，能使出《VIRTUA FIGHTER》每位角色的必殺招式，危險人物一名。擅長一擊即中式攻擊，出手快、效力大，遠近距離招式變化佳。遇上 DURAL 時不要只守不攻，因她的投技亦十分了得。而她攻擊方式是會於開始時先來一下突擊，之後就使出各式的連續攻擊來對付你。所以要盡量保持距離，用長程「強力」招式，引她走過來然後狠狠地一下「轟」走她，方為上策。



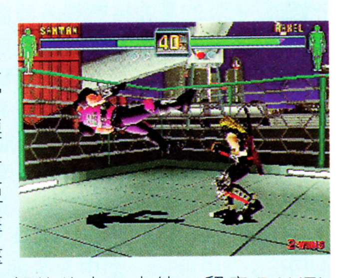
JACKY

JACKY 的動作屬於基本水準，速度一般，攻擊力佳，是《VIRTUA FIGHTER》中的「第二男主角」。連續攻擊是他的拿手好戲，牽制力強，招式威力更強，若不慎中招很容易會被扣去一半能源，可算是一位難纏的對手。他會經常將上段技及中段技交替使用，要小心應付。但他的攻擊速度不及某一些角色快，招式被擋格後會有瞬間「發呆」現象，可趁機會反擊，近距離攻擊會更為有利。



RAXEL

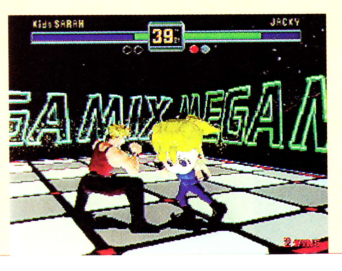
《FIGHTING VIPERS》的主要角色，於攻勢方面可說是非常霸道，可一口氣便以一連串的連續技作速攻，而且更乘勝將對手打到上半空再行擊落。擅於中距離及接近戰，攻擊範圍廣，反擊力強，故須以靜制動，待他攻擊完畢「硬直」之時，便可好好回報他的大恩大德。留意 RAXEL 的連續攻擊最多三下便會停手，且甚少對你使出空中連擊招數，不妨看準機會才出手，勝利自會歸你所有。

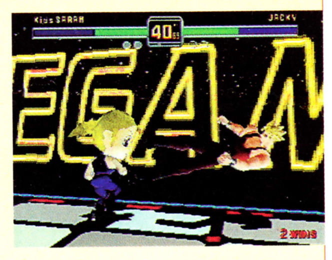


隱藏人物 NO.2 —— KIDS SARAH

是《VIRTUA FIGHTER KIDS》的可愛女性角色，造型得意，今回於《FIGHTERS MEGAMiX》中再次登場。若要揀選 KIDS SARAH 來使用，與剛才 KIDS AKIRA 的方法一模一樣，完成 1P MODE 的 COURSE B —— VIRTUA FIGHTER 就可以。KIDS SARAH的進攻模式可以說是與《VIRTUA FIGHTER》的 SARAH 大同小異，擅用足技作攻擊。而最大的問題就是與 KIDS AKIRA 的相同的體型限制，但比較優勝的是她使出的招式，大部份都是中距離及遠距離攻擊，擊中目標的機會比較大。所以與她對戰時，首先拉遠距離，然後待她衝過來時便衝前使用「重擊」或 UPPER 攻擊，照常理來說應該可以應付得來的。









隱藏人物NO.3——URA BAHN & BAHN



URA BAHN是在《FIGHTING VIPERS》中未有出現的角色，不知道他跟BAHN有甚麼關係呢？是不是BAHN失散多年的哥哥？還是他的影子角色？抑或其實是另有奇人？暫時都是一個謎。不過可以肯定的是，只要完成COURSE C——VIPERS，就可以使用URA BAHN。其實兩者的進攻方式都不多是完全相同，先以「拳骨」或「足蹴」再接「鐵山靠」，倒地的話就DOWN攻擊，間中亦會使出投技對付你。大部分都是兩段連續技，攻擊力速度快，招式「好惡」。所以於對戰時趁機用UPPER攻擊再空中連擊，通常會得手，總之，穩守突擊就是致勝之道。





MAHLER & B.M



超級大惡人兩名，MAHLER身手比以前靈活，而B.M.的空中反擊力亦增強了，就算你用UPPER空中連擊，對方仍會於半空還火，要擋，否則會扣很多能源。一開始，MAHLER及B.M.都會向你狂轟一番，要全數擋去，不然的話便要將之後的攻擊照單全收，直至該段攻擊完為止，TOO BAD！之後向他中距離連續攻擊，若他格擋就要即刻收手走人，不要讓他在近距離向你發狂，否則凶多吉少。

PAI



《VIRTUA FIGHTER》系列人物中快攻手的其中一位，手長腳長速度快，精於反技及連續攻擊。PAI的成名殺着「連環轉身掃腳」至今還經常出現，不過只需要擋格成功，反擊就一定中。還有她的下段投擲——燕風輪翔，飛到背後再用連續技打你，大多數是會全中的，小心。千萬不要胡亂出招，讓她的反技來對付你，與她鬥快亦是一種愚蠢行為，因為一定快過你，切記切記。

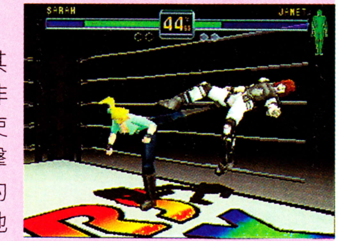
攻擊模式——速度型

LAU



虎燕拳的最強格鬥家，著重速度，連續的重擊及近距離投技是他的強項。因LAU連續攻擊後的「硬直」時間比其他的對手短，所以經常會將對手立於不能還手的境地。況且你的反擊速度未必夠他快，切勿妄想衝前用投技或重重的一擊轟走他，後果自負。基本上戰略只有一種——UPPER空中連擊，命中率高簡單又易用。若不慎被對方擊倒，起身時記得要防御，否則即變「落水狗」。

SARAH



SARAH的速度十分不錯，招式與JACKY非常相似，但其實各有所長。她的足技與投技非常了得，由於是用腳的關係，使出招式距離自然會比較遠，攻擊力也不弱，當使用連續攻擊的話，能源很快便扣清光。對付她的方法很簡單，因她埋身的招式較弱，不用多花功夫，快攻、接近戰就行。但要小心她的投技，分分鐘玩死你。另SARAH很少使用上段攻擊，多用中下段，這點應該留意。

隱藏人物NO.4——JANET

認得她嗎？她是《VIRTUA COP 2》中的唯一女警花JANET。不要以為她只懂得花拳繡腿，她的攻擊速度與力度都很高，而且還有最強的絕招——開槍，認真犀利！選擇她的方法很簡單，只要完成COURSE D——GIRLS便成。還有她的防禦力也是不錯的，招式方面有點像《VIRTUA FIGHTER 3》中AKIRA與AOI（梅小路 葵）的混合體，總括來說是一個平均型人物。一開始時JANET會以中段拳腳互攻，擋格後用重擊或UPPER攻擊再空中連擊均可。不過要留意當她被擊倒地後，很多時候都會向你開槍還擊，要小心避開。多用連續攻擊勝算會較高，不會太難應付。



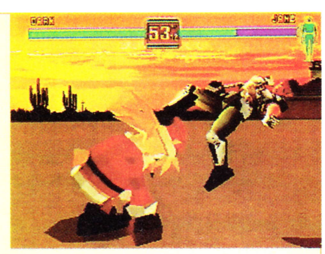


隱藏人物 NO.5 —— BARK

穿著聖誕裝束的動物卡通人物，非常親切，造型好像拳師，是《SONIC THE FIGHTERS》 面其一位角色，今次是首度在SATURN中登場。揀選方法如下：完成COURSE E——MUSCLE就可以使用。牠是屬於力量型戰士，但於進攻速度方面又不算太慢，可以作突擊行動。有一點很奇怪，不知是否BARK的雙手戴上了拳套的關係，牠是沒有投技可用的，因此埋身肉博便可放心進攻。攻擊力方面不算很強，勝在一拳可以擊倒對方，然後來一招連續DOWN攻擊，足以令你永無翻身之日。還有BARK的移動速度不高，但牠的攻擊範圍卻很廣，正面180度都是拳頭命中地帶，就算左右閃避都有用，不如走遠點長距離「放炮」攻擊更為化算。







LION



攻擊力雖不及《VIRTUA FIGHTER》其他角色，但速度卻是最快的一位，移動力高，可作出一擊脫離，打完就走！而快速的招數如「前掃腿」、「騰空擊掌」等攻擊足以令人措手不及，不易應付。所以應與他保持距離、遠處待機，埋身後再用投技就可以。另外，不妨多用中下段足技進攻，因為LION是一個比較急進的角色，很少會擺出防禦架式，只要你反應快，在他出招前先發制人，通常都會成功。

GRACE



很特別，於《FIGHTING VIPERS》中，GRACE是沒有UPPER連續攻擊的，今回於《FIGHTERS MEGAMiX》的情況依然不變。她攻擊主要以下段為主，若與對手距離遠，會喜歡以「SILDING KICK」突擊。她的上段防守較強，不妨向她的下段埋手。GRACE的下盤攻擊力雖然並不太強，但由於她動作快及有一招後翻踢，故此要先守了她第一輪攻擊，再重擊轟走她，多數會得手。

TOKIO



TOKIO的造型很像日本偶像「木村拓哉」，是位速攻型對手，當一開始時便會毫不考慮即時向你攻擊，而進攻方式有點像SARAH，都是以足技為主。有UPPER攻擊及空中連擊等招數，亦有以足技作長距離「發砲」攻擊。對付這類角色通常會用一種方法——先擋格後攻擊，不要嘗試與他鬥快及盡量少用「GUARD & ATTACK」。倘若用UPPER攻擊時不中目標便好收手，不宜再作追擊。

HONEY



《FIGHTING VIPERS》中最受歡迎的女性角色，在類型上該歸納為速度型，但同時防御能力亦十分好，對她使用連續攻擊的話，恐怕未能佔到半點便宜。加上可怕的UPPER攻擊及投技，還有間中會使出二段攻擊，可算是女惡霸一名。與HONEY對戰必須要先著重防守方面，趁機左右閃避再重重的轟開她，更好的方法就是使用UPPER攻擊及空中連擊，一定可以將她擊斃，不用怕！

隱藏人物 NO.6 —— BEAN

BEAN也是《SONIC THE FIGHTERS》 的另一位動物角色，造型有點像一隻頭大身細的「小鳥『必必』」，趣怪非常。出場的條件好容易，只須COURSE E——MUSCLE完成就可以了。BEAN雖然擁有龐大的身軀，但攻擊力出奇地少得可憐。除了一般的拳腳功夫以外，還會於高空及對地投擲炸彈，被擊中的話就一定會倒地不起。只要持續幾十個炸彈連還轟炸，對方一定要輸。另外，BEAN的移動速度亦非常之高，不過當正面交鋒之際，因身型太大的原故，攻擊的動作會變得很笨，極易露出破碇，這點一定要留意。與牠對戰時，只要用UPPER攻擊追加空中連擊就必定穩操勝券。







隱藏人物 NO.7——RENTAHERO

你認識他嗎？幾年前 SEGA MEGA DRIVE 曾推出一款 ACTION RPG 名為《出租英雄—RENTAHERO》，該遊戲的主角就是他了。如果想以 RENTAHERO 的話，將 COURSE F——SMART GUYS 完成便可。英雄未變身的名字為「山田太郎」，是普通人一名，攻擊力奇低，只有最簡單的拳腳攻擊，通常只會被對手打至爆甲方會落得如此田地。正常來說，RENTAHERO 是一個速度型人物，進攻速度高，擅長連續攻擊，還有對地激光，倘若連續發射被擊中的對手是不能翻身的，千萬要提防。不過電源耗盡的話，甚麼都會打回原形，五枚電芯為限，請珍惜時間。







PICKY

「滑板仔」有長滑板，兼且出手速度快，近距離及中距離攻擊對他來說實在非常著數。只可惜攻擊方式卻實在非常愚蠢，這是他的個人問題。一開始PICKY只會蠢蠢地不段使出連續攻擊，而且多是拳擊類的連續技，因此在開始時只需立刻用上段足技或起飛腿就可將他踢到飛起。另外亦可先擋格，待他蠢蠢地完成攻勢「硬直」後使出 UPPER 攻擊或任何方式的重擊，都會蠢蠢地接受。



JEFFRY

「漁夫之寶」JEFFRY 是眾《VIRTUA FIGHTER》人物中速度最慢的一位。但不要以為他慢吞吞好欺負，皆因他也是攻擊力最強大的一位，就算是普通的一拳、一腳都足以令你陷於苦戰。加上他的投技霸道強橫，一招「BODY LEFT」就將你的能源扣得七七八八，「BACK FLIP」亦是常用招式，衝過來時儘量左右閃開，要不然就多用連續技，不過切忌使用投技，除非把距離拉得很遠，否則你是捉不到他的。



攻擊模式——力量型

WOLF

《VIRTUA FIGHTER》系列中的摔角強人，不要以為他只擅用投技，足技也是非常強橫的，不可小覷。「GIANT SWING」仍是WOLF的最強投技，攻擊力強之外更能拖延時間，使你不及還手就TIME OUT。所以在一開始時就要拉遠雙方距離，要隨時提防他走過用「雙飛腿」或「NECK ROLLING THROW」，然後待埋身時使用重擊。儘量少用連續技，多用左右閃避，不要讓他有機會投擲你就O.K.。



SANMAN

SANMAN 是典型的「技安型」惡霸一名，於投技方面絕對是一等一高手，因此當遇著他時便要與他保持距離，減少埋身作戰機會。他一開始會先發制人，要擋得住第一輪攻擊，之後用 UPPER 攻擊再空中連擊就行，重擊及連續技均可。因他的「硬直」時間很長，所以你可以對他為所欲為。他很喜歡蹲下及使用「SANMAN NICE KAN」將你當保齡球滾出去，會有大傷害，敬請小心。



隱藏人物 NO.8——DEKU

是《DAYTONA USA》賽車跑道上的廣告宣傳角色，造型方面很像某牌子花生醬的卡通人物，不過顏色及其他方面只要留心看，都會發現其不同之處。揀選 DEKU 方法不難、只須將 COURSE G——DIRTY FIGHTERS 完成後就可以了。DEKU 的進攻模式很奇怪，只會一味跳高踢腳上段或中技攻擊。也許是天生手短的關係，牠只會間中「出手」打人，而且專攻下盤，距離近時也會像 SANMAN 一樣將你當保齡球來滾。還有「BODY ATTACK」，殺你一個措手不及。可惜牠的動作太慢，破碇百出，任何重擊或 UPPER 攻擊都十分有效，試試看。







隱藏人物 NO.9——SIBA

或者會有人問 SIBA 是誰？看到他的造型很自然會聯想到《VIRTUA FIGHTER 1》的人物設定。對了，正是如此！SIBA本是《VIRTUA FIGHTER 1》面的其中一角，可惜後來卻取消了，今回《FIGHTERS MEGAMiX》終於讓他重新復活過來。使用 SIBA 的方法如下：將 COURSE H——BOSSES 完成便可。他擅於用刀，任何的擋格都不能祗擋 SIBA 的刀鋒威力，所以一定要在他出刀前的一





瞬間左右閃開或用「GUARD & ATTACK」鬥快，不過時間要看得很準。另外當被擊倒後，他會用 DOWN 攻擊落井下石，要盡快起身。用跳起飛腿攻上段，當他出刀時被擊中多次，寶刀就會閃紅光，再成勝追擊的話很快會斷，留意！

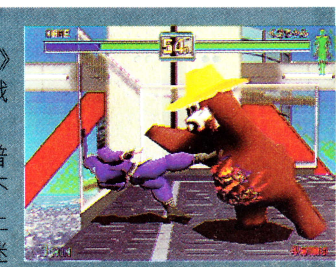


JANE



在《FIGHTING VIPERS》中一位非常難纏的對手，攻擊力強、防禦力強兼動作大上大落。進攻模式主要以上段為主，而且不少招式也十分「惡死」，在接近戰中亦會多番使用投技，因此在對戰上可嘗試集中攻其下盤及乘勢作出反擊。對付她時應盡量少用「GUARD & ATTACK」或一些「硬直」時間較長的招式，很容易會被她擋格再施以投技回報你。總之一句，「以守為攻」方為上上之策。

KUMACHAN



本是《FIGHTING VIPERS》的隱藏人物，屬全能力量型戰將，攻擊力好強，防禦力好高，之不過動作好遲頓、速度好普通。對戰時最困難的就是分辨不到「熊寶寶」進攻招式是屬於上段、中段抑或下段，令人好迷惑。所以不管三七二十一，先拉遠雙方距離，用長程「發炮」攻勢，引牠走過來然後狠狠的一下「轟」走牠。亦可試試 UPPER 攻擊，不過要小心 KUMACHAN 的「愛心頭搥」，是很痛的。

攻擊模式——技巧型

SHUN



SHUN 是《VIRTUA FIGHTER》系列人物中最多「花招」的角色。攻擊力比較平均，但招式古怪刁鑽，有些招式是可以攻擊後躺下「詐死」的，「宙舞雙轉腿」是他的拿手好戲。所謂「明招易擋、暗箭難防」，與他交手時防守方面自然會有困難，要小心。但 SHUN 的防禦力不高，對戰時只需使出中段及下段的足技就可以。他喝酒後的連續攻擊速度快得驚人，並不易看準空隙作出反擊，所以要速速解決他。

KAGE



屬快速進攻、一擊即中類型的角色，攻擊力雖然平平，但有一招很強的投技——「弧延落」。此招優勝在於將對手擲上半空後跟著就可以為所欲為，再加上連續攻擊就足以將你打死，實在非同小可。KAGE的進攻模式多是遠距離快速接近使用投技或中距離攻擊，所以一定要做好防禦準備，否則失敗只會屬於你。與他距離遠一點會比較有利，還要主動一點進攻，多用中下段足技，勝算自然比較高。

隱藏人物 NO.10——HORNET

不得不佩服製作者的創意和心思，竟然將《DAYTONA USA》的賽車 HORNET 搬到格鬥遊戲上，都可謂不可思議。如想揀選的話就要先完成 COURSE I——SECRETS 才可使用。



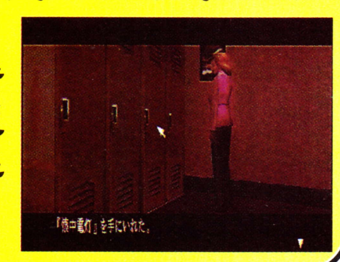
HORNET 的攻擊力一般，勝在出招速度快，有招用車胎夾住對手頭部的投技，很強。但進攻範圍有限制，移動力低，又跳不起，只可作短距離攻擊，很笨。不過此車竟有「爆甲技」，自爆之後的攻擊招式增加了許多，明顯在變身後，就成為了一部強力的超級戰鬥機器。應付方法很簡單，就是盡量拉遠兩方的距離，用重拳腳招長程「發炮」攻擊。少用連續技，多用「GUARD & ATTACK」，HORNET 必定變廢鐵。





首先要在這裏替上期的攻略作一些補充（補鑊……）。

在以海倫來進行的第一章裏面，各位是必須到1F右方的警衛室儲物櫃中取得「電筒（懷中電燈）」的，否則到進入第三版時是不能到達RANK A ENDING的。



相信大家玩過之後，亦會覺得這遊戲實際上要花的時間並不算太長，若熟習了每個程序後，一小時左右便可以爆一次機，不過在秘技方面則頗多變化，現時在下只發現了四個，不知會否還隱藏着其他呢？

以海倫完成第一章時……

當海倫從大學研究大樓成功逃掉後，她先回到了警局找她的好友國治（ゴッツ）……

國治：「到底是甚麼一回事了？上次的事件還未解決，又發生大量殺人事件，而且犯人更是較剪人！？」



海倫：「是真的，我親眼看到的啊。」

國治：「……唉……希望妳不會和那位小姐一起發白日夢吧。總之我的查問就到此為止，妳可以回去了。」

海倫：「……」

國治：「呃、我想也不必對妳多說的了，暫時不要遠行啊，因為可能會有事再找妳的。」

海倫：「我知道了、國治。」

珍妮花：「海倫……」

海倫：「不會有問題的，不如我們再一次去收集有關較剪人的線索吧，甚麼也不做的話遲早會被殺掉的。」

國治：「海倫妳不要挖苦我吧，我也是很想相信妳的。」

珍妮花：「果然……真是較剪人的所為嗎？」

海倫：「雖然不知道是否之前襲擊妳的同一傢伙……但最少我也不認為那是一個人。我們差不多要走的了。」

珍妮花：「唔……」

海倫首先回到了大學的研究大樓，這時現場的調查已經完成，而她則在大樓內遇上比絲……

比絲：「呃、海倫，沒問題嗎？」

海倫：「唔、這個房間亦已經可以使用了哩。」

比絲：「只是整個早上都因為要調查而不能進入吧。」

海倫：「對了、比絲，我想找魔像來看看。」

比絲：「妳指的魔像即是在時鐘塔事件現像發現的東西嗎？」

海倫：「對，那應該是由巴頓教授保管着的。」

比絲：「這是……巴頓老師好像托人拿了去某處鑑定的……」

海倫：「不在這裏嗎？」

比絲：「嗯，而巴頓老師他就好像在警察的委托下去了某處。」

海倫：「這就麻煩了……我本想盡量多取一點關於較剪人的線索……對了，妳有否聽過他拿了去甚麼地方？」

比絲：「他好像說過會拿去圖書館或尼古先生（リック）那裏的。」

海倫：「我估圖書館即是指沙里班先生（サリバン），但尼古又是誰呢？」

比絲：「唔……」

海倫：「……算了，我待會去圖書館看看吧。」

比絲：「那麼我替妳聯絡沙里班吧。」

海倫：「拜托妳了。」

雖然海倫跟着便去了圖書館，但這時沙里班館長卻剛好不在，於是海倫先到酒店看看艾活的情況，不過艾活他原來去了圖書館，只有琪爾一個人在酒店。

接着海倫來到警局問國治有關尼古的事。

國治：「怎樣了，有沒有甚麼新的情報呀。」

海倫：「你認識叫尼古的這個人嗎？」

國治：「尼古？好像在某處聽過呢……呃、我想起了，他是在班羅斯大屋中當執事的老伯呀。」

海倫：「班羅斯大屋即是時鐘塔的事發地點嗎？那麼那個人……」

國治：「不、他似乎在事件發生的10年前左右便已經辭職不幹了，我雖然亦去找過他一次，但他就說對那件事全不知情，那位阿伯有甚麼事嗎？」

海倫：「唔，巴頓教授說不定是將魔像交了給他的。」

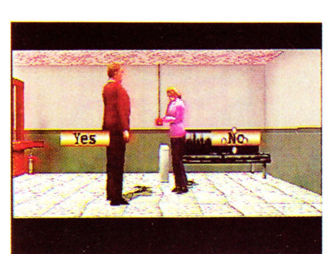
國治：「魔像？怎麼又是……」

海倫：「說不定會是解開較剪人秘密的關鍵嗎？我估他一定是打算讓他鑑定一下的。」

國治：「原來如此。對相信較剪人存在的妳來說也是很難怪的。」

海倫：「總之就是這樣了。」

國治：「反正也沒有甚麼線索，我就去看看吧。」



海倫：「你去？」

國治：「總之取回魔像並問明尼古老伯便可以吧？不會太麻煩的。」

海倫：「唔……」

這時你要決定是否讓國治替你去尼古的家，若你在序章時是將魔像交了給尼古鑑定的話，便必須在這一版選由國治替你去一趟，否則過了這一版是否馬上變成BADEND的。

總之，若你在這時選擇YES的話，會進入以

國治來進行的第二章「史特・國治」，若選NO則會是海倫進行的第二章「艾活」。

以珍妮花完成第一章時……

由於以她來完成第一章後，故事發展會頗類似海倫完成第一章時的情況，所以在此只會以簡單的文字來交待。





珍妮花離開警局後，本想到新聞社找羅倫的，但原來他剛好出了去找她，結果珍妮花便只有撲個空，跟着當她回到大學研究大樓時，從海倫口中得知魔像的存在，接着她再次來到新聞社時羅倫已經回來，羅倫問她是否需要替她去找尼古問有關魔像的事，若你在序章中的確是將魔像交了給尼古的話，這時便要回答YES，若沒將魔像交給尼古則要答NO，否則過了第二版便會馬上GAMEOVER的。

但無論如何，這時回答YES的話，跟着便會進入以羅倫當主角的第二章「羅倫 金寶」，若選NO則會是海倫進行的第二章「艾活」。

第二章
艾活
EDWARD





再次來到圖書館時，沙里班館長已經回來，接待處職員告知海倫他現時會在館長室後，海倫便進入了館內，在途經閱覽室時，更遇上了正在看書的艾活……

海倫：「你不就是艾活嗎，怎麼了？」

艾活：「因為在酒店裏太悶了……」

海倫：「……琪爾不是和你在一起的嗎？」

艾活：「唔。」

海倫：「是嗎……」

於是海倫不理艾活，先來到了館長室向館長打聽魔像的事……



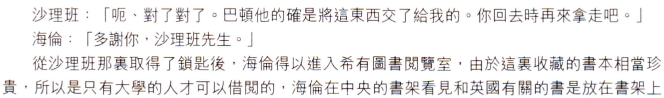
沙理班：「唔，我也聽過了，妳好像是有東西想調查的哩，我將這條鎖匙交給妳，讓妳隨便使用希有圖書閱覽室（希觀本閱覽室）吧，那閱覽室就在這旁邊的。除此之外……」

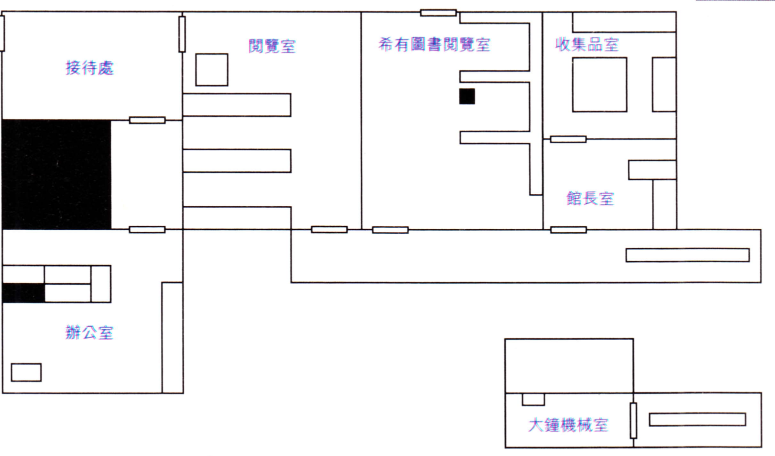
海倫：「還有魔像。」

沙理班：「呃、對了對了。巴頓他的確是將這東西交了給我的。你回去時再來拿走吧。」

海倫：「多謝你，沙理班先生。」

從沙理班那裏取得了鎖匙後，海倫得以進入希有圖書閱覽室，由於這裏收藏的書本相當珍貴，所以是只有大學的人才可以借閱的，海倫在中央的書架看見和英國有關的書是放在書架上



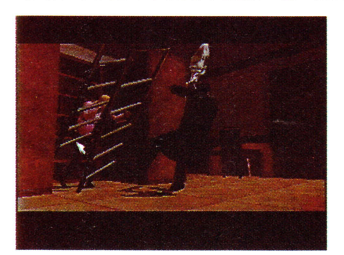


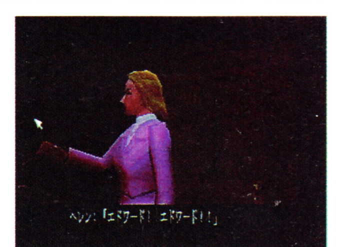


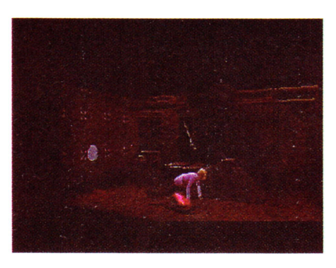
方後，便爬上梯子看書架的上層，並發現了一本名為「ARCHERLORD OF NORTH ENGLAND」的書，於是便坐在閱覽室一直的看，但因為圖書館快到關閉時間了，於是海倫便打算館長室取回魔像便離開。

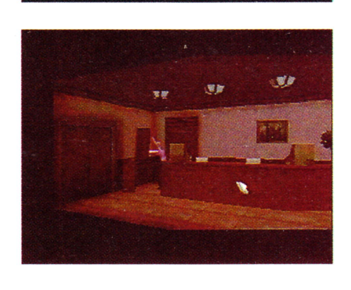
當她離開閱覽室時，突然大鐘的響聲突然響過不停，這時連沙理班亦從館長室走了出來，他打算到2樓看看大鐘是否故障了，海倫於是和他一起來到了大鐘的機械室，想不到當沙理班將頭伸了出去看外邊的情況時，大鐘的指針突然夾着了他的頭，最後更將他的頭切了下來，而較剪人這時則從旁邊出現，第二回合的逃生遊戲要開始了。

這一版可用作逃生的地點不多，除了接待處內側的椅子是可以多次使用外，希有圖書閱覽室的梯子以及收集品室的古劍就只能使用一次而已，但無論如何，當海倫第一次擊退較剪人後，會在進入走廊時聽到艾活的呼喚聲，海倫跟着聲音的來源來到了2樓的大鐘機械室，但並沒有找到艾活，反而會中了較剪人的陷阱，被一條在地上的鐵鍊纏着，你要在這時連按×掣逃生才可。









再次成功擺脫較剪人後，可先進入接待處後方的辦公室，在進入時會發現角落的椅子下似乎躲着甚麼，當前往調查時才發現那其實就是躲了起來的艾活。



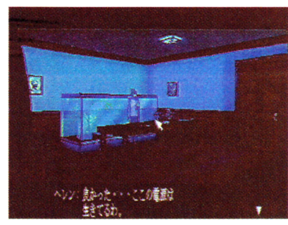


海倫將艾活帶到希有圖書閱覽室，叫他先躲在桌下讓她找出逃生方法，跟着海倫果然在希有圖書閱覽室的牆邊找到一個通風口，雖然鐵絲網被螺絲鎖着，但海倫就想到艾活體型較細小，或許可從這地方逃脫，這時可到接待室調查那些辦公桌，這樣便可在抽屜找到一個螺絲批，只要有這螺絲批在手，你便可鬆開那塊鐵絲網讓艾活先逃脫。



跟着是再次來到館長室，這時可調查沙理班的抽屜，這便可得到收集品室的鎖匙（コレクションルームの鍵），以這條鎖匙雖可打開收集品室



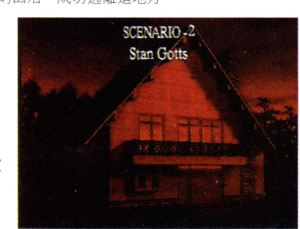






的門，房內雖然放了很多沙理班在埃及等地發掘出來的珍品，但這裏卻没是没有燈光的，於是海倫便想到使用大魚缸內的燈，若你好運的話是可在開燈後平安無事，並取下桌上的魔像離開的，但「正常」情況下，你只會發現較剪人呆在大魚缸內扮展品……但就是你不幸地碰上他的話，只要成功擺脱他之後取得魔像，那麼在再次進入閲覽室時便會遇上前來相救的國治，成功逃離這地方。

第二章
史特·國治
STAN GOTTS



受到海倫的拜托後，國治於是便來到了尼古的家問他有關的事……

尼古：「……原來發生了這樣的事嗎……」

後院
儲物室
浴室
廚房
大廳
露台
電視房
睡房

國治：「老伯，若你有甚麼頭緒的話就請告訴我吧。現在不論是甚麼線索也是很重要的。」

尼古：「國治先生。班羅斯城……你知道這個城嗎？」

國治：「班羅斯城？」

尼古：「唔，是一座在英國的城堡。」

國治：「那即是班羅斯一族移居前所在的……」

尼古：「唔，聽説就是這樣，不過這已經是超過80年前的事了。」

國治：「這座城怎樣呢？」

尼古：「似乎是曾經出現過怪物，襲擊附近的孩子啊。」

國治：「原來如此……這不就和較剪人一樣嗎。」

尼古：「我以為這只是個童話吧。」

國治：「……那麼，那怪物怎樣了呢？」

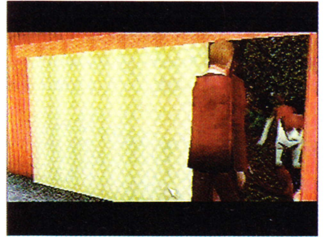
尼古：「似乎是被我父親殺死了。我父親……曾經是班羅斯家的第13代主人。」

國治：「唔，是你父親親手收拾的嗎……那麼，老伯，你知道那座城的所在地嗎？」



尼古：「你可以稍等嗎，我記得確是放了在某處的……」

這時候後院的狗突然吠過不停，尼古離奇地被那大狗一撲倒地（其實是否已經當是死了？），而較剪人亦隨即登場，國治雖然不慌不忙地拿出手槍向較剪人開了數槍，但較剪人被擊倒後很快又已經可以再站起來了，將所有的子彈都射光後，國治唯一可做的便是「逃」……



第二章所用的兩塊地圖都不算太大，所以可逃生的地點亦不算太多，以這一版來説，浴室內部、廚房內的暗格以及2F睡房的衣櫃都是可用來逃避的地方。

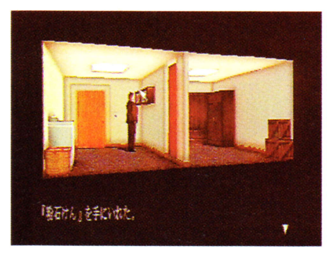
在這大屋中要達到的目的共有三個，首先是要找回魔像（當然，選了往RANK E結局的路是不會在這裏發現魔像的），跟着是找出班羅斯城的所在位置，最後便是從這裏逃走。

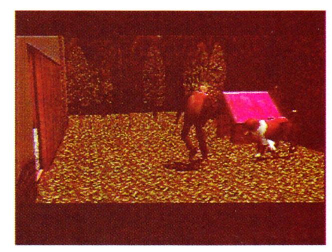


要取回魔像並不困難，只要前往電視房的枱上一看便馬上會找到，而在班羅斯城所在位置方面，當你走進廚房時，會在牆上發現一個奇怪的面具，只要調查它便可得知班羅斯城的位置，但要留意這面具跟着會「聯同附近的櫈向你襲擊」，你要及時按緊急掣拿起枱上的花瓶擲向它才可









脱險……不過這裏其實並没有班羅斯城所在地的情報，倒是當你到電視房調查電視旁邊的畫時，便可在畫後找到顯示班羅斯城所在地的資料。

至於逃生方法方面，你要先走到儲物室牆上的木架取得一包「洗衣粉（粉石けん）」，然後走出1F的後院，以洗衣粉擊退那大狗，這樣便可成功逃離這地方。

第二章
羅倫 金寶
NOLAN CAMPBEL

替珍妮花前往尼古居所的羅倫，遭遇會和國治進行這班時幾乎一樣，所以這裏只會簡略地講講兩者之間的差異。





首先，在班羅斯城所在地情報方面，今次你需要到廚房和那裏的木製面具「博命」才可，因為那情報就是寫了在面具背後的。

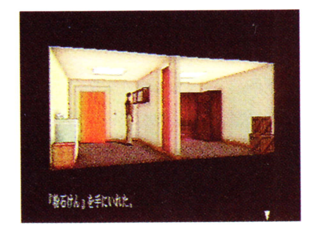






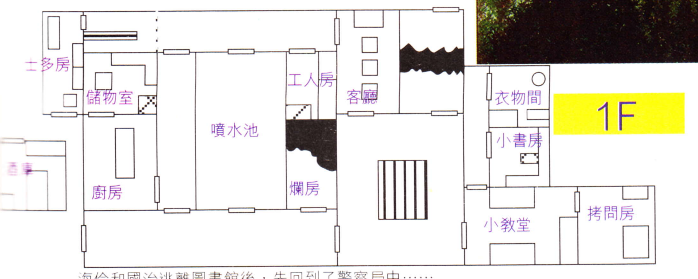
魔像的所在位置同樣亦有所不同，2F睡房那個你經常用來躲避的衣櫃，其實亦同時放了魔像在裏面，不過你必須要在正常狀態下連續調查這衣櫃兩次才會發現的。





至於逃生方法則和以國治當主角時一樣，首先需要到儲物室取得洗衣粉，跟着便走出後院，利用這洗衣粉來避過惡狗的攻擊，成功過版。

最終章
較剪人（當主角是海倫時）
SCISSORMAN



海倫和國治逃離圖書館後，先回到了警察局中……

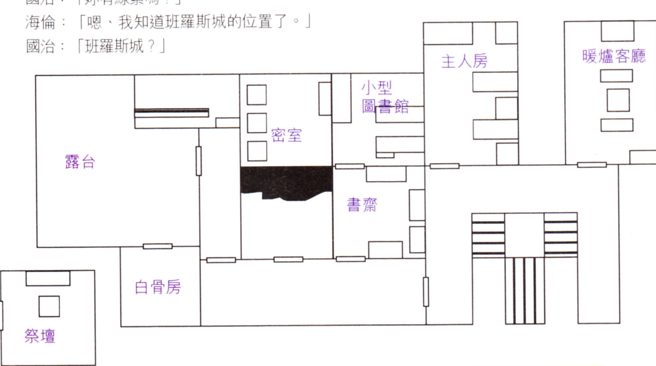
國治：「真是的……較剪人那傢伙要殺多少人才心滿意足了……好了，我的查問就到此為止，妳可以回去了。」

海倫：「國治，我知道了一些和較剪人有關的事啊……」

國治：「妳有線索嗎？」

海倫：「嗯，我知道班羅斯城的位置了。」

國治：「班羅斯城？」



海倫：「嗯，是班羅斯一族移居之前曾居住的城啊。」

國治：「唔……」

海倫：「那座城曾有過發現怪物的記錄，我相信當時亦一定是有甚麼方法可以將較剪人打倒的。」

國治：「……原來如此……」

海倫：「所以我想去那裏看看……」

國治：「妳打算去這種地方嗎？太危險了。」

海倫：「只要那傢伙一日存在，任何地方都是危險的啊！」

國治：「……」

海倫：「……」

國治：「我明白了，不過……」

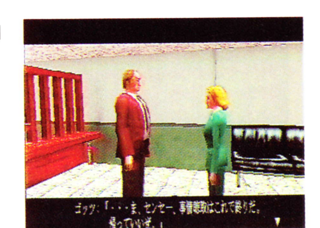
海倫：「甚麼？」

國治：「我亦和妳一起去，可以嗎？」

海倫：「國治……」

離開警察局後，海倫先來到了大學的研究大樓。

比絲：「呃，海倫，我也會和妳一起去英國的。」



海倫：「唔……」

比絲：「穿甚麼去好呢……」

海倫：「喂，我們不是去玩的啊。」

跟着海倫來到酒店找艾活。

海倫：「艾活，你平安無事就最好了。」

艾活：「嗯，多謝妳，海倫小姐。」

琪爾：「海倫小姐，很多謝妳。不過我們打算回去古蘭利孤兒院了，因為不可以將艾活留在如此危險的地方的。」

海倫：「是嗎……我們亦打算明天去英國，就此告別吧。」

艾活：「英國？」

海倫：「嗯，是去一座叫班羅斯的城堡啊，因為去那裏的話説不定可找到較剪人的線索的。」

艾活：「……我可以一起去嗎？」

琪爾：「艾活，你説甚麼了！？」

艾活：「反正再這樣下去也會被殺掉的，我也要去幫手啊。」

海倫：「艾活……這個……」

艾活：「可以嗎，琪爾小姐。」

琪爾：「嗯……我明白了。」

琪爾：「……拜托海倫小姐妳了。」

海倫：「……好吧，那麼明早我們乘最早的航機出發吧。」

由於知道珍妮花和新聞社的羅倫認識，於是海倫跟着便來到這裏看看她是否在這裏。

羅倫：「呃，妳是海倫．麥斯威爾小姐？妳來得剛好。」

海倫：「甚麼？」

羅倫：「呃，我剛剛從某處得到了一個情報……妳似乎打算去英國哩，是否有甚麼線索呢？」



海倫：「為何你會知道這個的……」

羅倫：「是個簡單的推理吧。負責的督察竟然會將事件掉下前往英國，答案不是只有一個嗎。」

海倫：「嘿……真不簡單哩。」

羅倫：「怎樣？我們可否和妳一起去呢。」

海倫：「我不會介意的……但不知國治會説甚麼了。」

羅倫：「沒問題啊，反正早已習慣激怒那位督察先生的了。」

海倫：「好吧，那麼明早在機場乘第一班機吧。」

羅倫：「唔，多多指教了。」

跟着海倫又再回到警局那邊找國治了。

國治：「喂，得到上司的批準了。只是被他説了不少挖苦的説話吧。」

最後海倫來到圖書館，這時巴頓教授給他的助手哈利斯亦在這裏。

巴頓：「剛才我們去看過現場了，妳的遭遇真不得了哩。」

海倫：「嗯，不過我有所收獲了，我找到班羅斯一族移居前在英國的居所了。」

巴頓：「啊……即是説那裏可算是較剪人的故鄉哩。」

海倫：「嗯，而且亦應該會有關於他的線索。」

巴頓：「那麼，妳之後打算怎樣呢？」

海倫：「我想明天就去英國一趟，沒問題嗎？」

巴頓：「唔……那麼我們研究室的職員亦和妳同行吧，因為相信這會是對今後來説很貴重的資料哩。」

海倫：「這個……我倒不會介意的……」

巴頓：「好，那麼馬上準備吧。」

當海倫再次來到大學研究大樓時，珍妮花已經回來了。

珍妮花：「海倫！妳沒有事嗎！？」

海倫：「唔。除了取回魔像外亦掌握了其他的線索。」

珍妮花：「嗯，我從警察先生那 聽過了，妳要去班羅斯城哩。」

國治：「不知不覺間變成有10位成員了。真是的……不是去玩的嘛。總之我已和那邊的警察取得聯絡，亦租了從機場出發的車。」

海倫：「是嗎，多謝你國治。較剪人……今次輪到我們趕絕你了！」

眾人在第二天早上乘機出發後，來到了倫敦的近郊，但因為接近班羅斯的古堡時已經差不多是晚上，於是海倫提意先在附近過一晚夜才進入大屋，但過了一會卻發現有數人失踪了……





海倫：「真奇怪……珍妮花她去了哪裏呢。」

國治：「海倫，不見了哈利斯和艾活呀。琪爾剛才已經四處找過，但仍不見他們的踪影。」

海倫：「怎會的……珍妮花她也是啊。」

國治：「難道……」

海倫：「趕快去班羅斯城吧！！」

當海倫等人進入了班羅斯的大屋時，突然發現地震，通往入口的路因而塌下，到海倫醒來



時，就只剩下她一個，於是就只好一邊找回失散了的同伴，一邊找尋消滅較剪人的方法。首先，當你來到1F的欄房時，你會找到害怕得縮在一角的比絲。

海倫：「比絲，妳沒問題嗎？」

比絲：「海倫……大家都失散了……」

海倫：「振作點吧比絲，我會去再調查一下這座城的。」

比絲：「妳還打算在這種地方走來走去！？」

海倫：「這裏有可打倒較剪人的關鍵，我一定要將它找出來的。比絲，我想妳還是待在這裏較好了。」

比絲：「不要開玩笑吧！我不會再一個人留在這種地方的了！！帶我一起走吧！！」



這時比絲會站了起來。若你這時馬上離開的話，比絲便會跟着海倫一起離開，但卻會在一離開房門時被較剪人捉了去，所以是必須再和她談一次的。

海倫：「比絲，妳好好聽着。對較剪人來說，不論對方有多少人也是沒有關係的，所以分散行動的話，某些人得救的機會應該是會較大的。」

比絲：「……」

海倫：「我一定會找出打倒較剪人的方法的，所以妳在這裏等吧。」

比絲：「……我明白了，不過請妳絕對要回來哩。」

離開爛房後，跟着可來到廚房，正當妳想開門進入儲物室時，那門卻自己打開了！

海倫：「哇……！！」

哈利斯若無其事地從儲物室中走了出來……

海倫：「呃……哈利斯？請你不要嚇我吧。」

哈利斯：「怎樣了，有沒有甚麼發現嗎。」

海倫：「甚麼也沒有……」

哈利斯：「是嗎，話說回來這建築物真是不錯，在這裏會有一種平靜的感覺。」

海倫：「你在說甚麼了，較剪人也是在同一座建築物之中啊。」

哈利斯：「這雖然只是我的推測，但他似乎不打算襲擊我，因為他的目標是妳呢。」

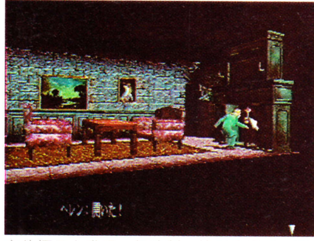
海倫：「……」

哈利斯：「對了，這鎖匙是剛才拾到的，送給妳吧。」

海倫：「……是某處的鎖匙吧。」

哈利斯：「好了，我看妳還是快點找出打倒較剪人的方法較好了。」

哈利斯說完這番話之後便轉身回到儲物室之中，而他剛才給海倫的鎖匙，其實是2F暖爐客廳的暖爐鎖匙，但勸各位還是不要使用（因為一旦走進那個暖爐的通道是一定會得不到GOODEND的）……若你繼續走進儲物室的話，當調查過地面上響聲與別不同的地板後，可在左





方的櫃子上發現一個暗掣，按了之後可打開通往下層密室的入口，這裏面是一個酒庫，但在海









倫當主角時是沒有特別用途的。

跟着可來到工人房中，當你打開這裏的抽屜時，會有一隻怪手突然捉住你不放，你要先連按×掣暫時擺脫，再將游標指向枱上的小圖釘（小心，真的很細小……），以便將那怪手釘着。

當擊退怪手後，你若是再次調查書桌的話，會發現上面寫着『趕走惡魔孩子的說話是隱藏在暖爐之內。加迪．班羅斯』，而在木床之上，則放了一本以銅板作表面的書本「銅製表紙之本」。

當進入1F大堂左上方的門後，你會來到一個掛滿了很多肖像畫的客廳，在木枱旁邊的茶几上，你可取得一條班羅斯大屋之鍵（バロウズ邸の鍵），利用它便可打開1F左上方的鐵閘。

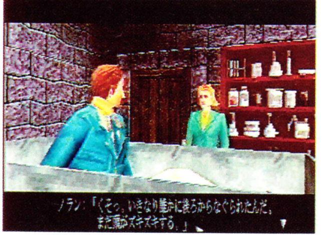
不過，這時可以先進入1F的士多房，當推開這裏的棺材時，竟然發現了羅倫！

海倫：「羅倫！？到底甚麼一回事了！？」

羅倫：「嗚……呀……」

海倫：「沒問題嗎！？」

羅倫：「突然被人從後襲擊中，現在還是暈暈



的。對了，珍妮花呢！？已經找到她了嗎？」

海倫：「這個……」

羅倫：「沒問題，我也會去找她。我一定會找她出來的。」

在這房間的寶箱中，你可找到一個裝着大量



鉛球的布袋「鉛玉」。另外在地面上則發現了一部小型錄音機（ミニレコーダー），但就沒有甚麼用處。

跟着可沿樓梯走上二樓，當打開二樓大堂左上方的門，你便可進入主人房，在這裏你會找到工人房內字句所提到的暖爐，你本想用電筒照亮裏面看看，但卻發現原來電池已經用乾了……跟着當你調查兩張床中間的小櫃時，看見一隻老



鼠跑進了牆邊，這令你發現原來牆邊是有一個小洞，而你更在洞中發現了一條「書齋之鍵」。

還記得曾在士多房發現的小型錄音機嗎？當海倫再次來到士多房時，想到錄音機的電池或許會和電筒所用的相同，一試之下果然成功了，而你則會因此得到「電池」這種道具。不過，由於順路的關係，還是首先利用剛才到手的書齋之鍵進入在2F的書齋，這裏的書桌上寫着『當要選3條道路時往乾涸的路走』，你暫且不理這段字有甚麼意思，繼續進入了書齋內的小型圖書館。

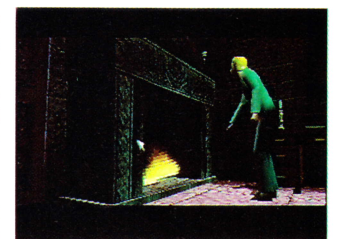






雖然你發現房內右上方的書架上放了一個小箱，但你就不夠高拿下它，於是你移動書架旁的腳踏，成功取得了一個「木製的小箱」，小箱內雖然似乎是放着某些東西，但你就是找不到打開它的方法。除此之外，當你調查左下方書架旁的地面時，發現有一些磨擦的痕跡，而且你發現那個放滿銅皮書面的書架上剛好缺少了一本，於是你將之前在工人房取得的「銅製表紙之本」放進去，果然將機關啟動了。

但在進入密室之前，你可先回到書齋，將剛才取得的木製小箱掉進這裏的火爐，結果成功燒



爛了木箱，取得了放在裏面的「化　箱之鍵」。

跟着你可回到小型圖書館進入這裏的密室，這時你會發現了三條可往下走的樓梯（就如書齋內所寫的情況），但那一條才是正確的路呢？為了試出哪是乾涸的路，你拿起士多房內取得的鉛球分別掉進三條通道，結果發現其中兩條路的下方積了水（底に水がたまっているみたい），只有一條是正常的（それほど深くなさそうだわ）。

從這乾涸的路走進去，海倫來到了一個滿地骸骨的房間，而國治則坐了在這房間的一角……

海倫：「國治！？」

國治：「……嗨……海倫……」

海倫：「原來你還未死哩。」

國治：「喂喂，不用這樣説吧。」

海倫：「其他人呢？不是和你在一起的嗎？」

國治：「因為國治來襲，所以大家都失散了。」

海倫：「唔。」

國治：「海倫，之後妳打算怎樣了？」

海倫：「我會再去調查一下這間大屋。這裏一定會有可以打倒較剪人的方法的，所以他才會拼命來加以妨礙。」

國治：「唉……那麼你帶着這個吧，應該會有點用的。」

海倫：「手槍？沒問題嗎？」

國治：「我還有另一支，所以是沒問題的，倒是妳懂不懂使用呢。」

海倫：「嗯，我之前曾經學過的。」

國治：「其實即是初哥吧。算了，就當是實習吧。」

海倫：「國治……」

國治：「唔？」

海倫：「多謝你。」

國治：「唔。」

這時候，骸骨堆之中竟然出現了一些「半透明的人影」唱起歌來（DOG SPEAK RAILWAY廣告！？）……

海倫：「那是甚麼……」

國治：「就如你所見，是幽靈。大概是在這間大屋中被殺的孩子吧。」

海倫：「怎會這樣的……」

國治：「既然有較剪人這種怪物，幽靈對我來説已經沒有甚麼可怕了。」

回到大屋的走廊後，再次來到2F的主人房，今次由於電筒有電，於是便可以利用電筒看到暖爐內的情況，在裏面你找到了一張以拉丁語寫成的字條，上面寫着一句『開門的説話』（扉を開ける言葉）。

跟着你可回到1F右下方的小教堂，利用手槍對着門鎖一槍射過去，門鎖應聲毀掉，但卻發現珍妮花被綁在十字架上，而較剪人更一步一步的走近她……雖然不知會否有效，但你還是拿起手槍向她射過去（為甚麼那子彈看來是以拋物線方式射出的……）。





這一槍對較剪人似乎有效，他被射中後先退到了旁邊的房間，而你則在救下了珍妮花之後繼續追進旁邊的小房。但竟然發現巴頓教授在這拷問房中……

海倫：「巴頓教授……為甚麼……你要這樣做……」

巴頓：「海倫……當妳最初出席我的講座時……我應該是説過的。研究異常犯罪是會被捲進犯人的暗黑精神中，更有被同化的危險，必須經常提防才可。」

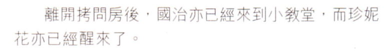
海倫：「怎會的……怎會的……」

巴頓：「實在很可笑……我竟然被那傢伙的精神同化了……不過海倫，妳會有自信不會變成這樣嗎？剛才妳不是説很想被捲入這件事件中嗎？妳也不是……一直被拖進去……黑暗的……深淵……」

海倫：「我……我和妳是不同的！！」

巴頓：「嘿……嘿……」

海倫：「……」



離開拷問房後，國治亦已經來到小教堂，而珍妮花亦已經醒來了。

國治：「太好了，珍妮花平安無事，事件已經解決了。」

海倫：「……還未結束的。」

珍妮花：「海倫？」

海倫：「教授説過『被那傢伙的靈魂吞噬了』……那傢伙……總之真正的較剪人仍然存在，不打倒那傢伙是不能解決的。」

國治：「……」

海倫：「國治，請你和珍妮花她一起吧。」

國治：「妳呢？」

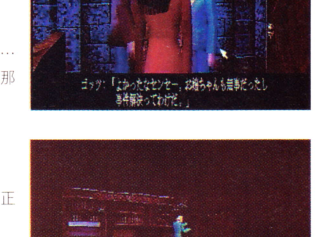
海倫：「我會再調查一下這間大屋，然後將真正的較剪人找出來。」

國治：「……我明白了，妳小心啊。」

珍妮花：「海倫。」

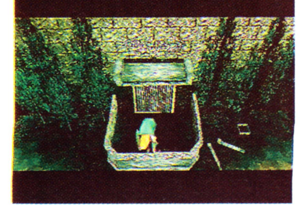
海倫：「沒問題的。」

跟着雖然會回到大堂，但仍是未有關於真正較剪人的線索，於是海倫走進小教堂旁邊的衣物間，在枱上發現了一個化　箱，利用燒毀木箱後取得的化　箱鎖匙，你將這箱子打開，並在　面找到了一張班羅斯大屋的構造圖（バロウズ邸MAP），從這張圖中，你發覺在噴水池之下是有一個洞穴的。







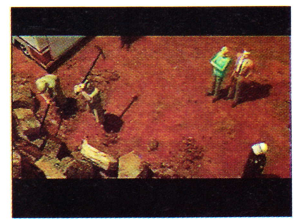


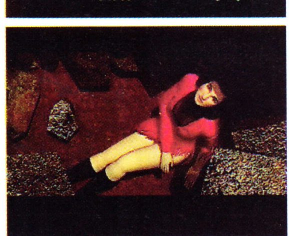


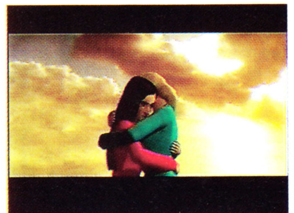
於是你馬上走到1F的噴水池房，在調查這裏右邊的樹木時，你找到了樹下的排水掣開關，將中央的水放掉後，你爬進了噴水池之內，來到了一個大空洞中，這裏除了有另一位較剪人，還看到已經倒在地上的琪爾，但較剪人並沒有主動向你攻擊，於是你便將游標指向他看看，卻聲到一陣熟悉的聲音……

海倫：「……！！這把聲音是……」









艾活：「沒想過妳可以來到這裏啊，海倫。」

海倫：「艾活！！你是艾活嗎！？你就是……犯人……」

艾活：「海倫，我們玩捉迷藏吧。」

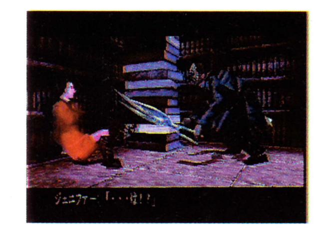
真正的較剪人原來就是艾活！他這時開始向着海倫一步一步的迫近，而海倫則走過中央的小橋來到洞穴的另一邊，將手上的魔像放了在蠋台上的洞。放下魔像後，牆上的壁畫露出了一塊黑色的門，海倫唸出那句開門的呪文，牆壁上的黑門隨即打開，以強大的吸力將兩人拉過去，這時國治剛好趕到，一槍將捉住海倫不放的較剪人射甩，真真正正的將他消滅了。

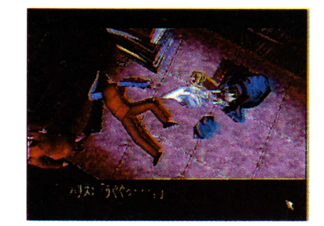


最終章



較剪人（當主角是珍妮花時）





SCISSORMAN

若主角是珍妮花的話，最終章的初期亦是會和海倫當主角時類似的，所以這裏會直接以進





入班羅斯大屋後來作為攻略的起點……

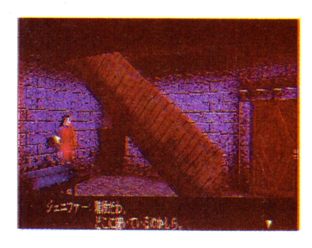
當珍妮花等人來到班羅斯大屋的附近後，海倫發現哈利斯、珍妮花等人都失踪了，而珍妮花在醒來後，竟發現較剪人就在眼前，但這人卻是哈利斯所扮的，原來真正的較剪人叫他扮成那模樣去殺人及捉珍妮花到大屋，報酬則是將珍妮花交給她，但珍妮花還來不及反應，真正的較剪人便已經在哈利斯的背後出現，他的巨剪一下子便將哈利斯殺掉，而珍妮花則要開始她的

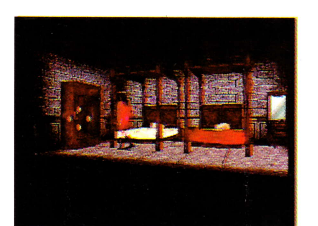




逃亡之旅。

由於珍妮花這邊的故事是在小書房開始，所以攻略的順序亦會有所不同，在擊退了較剪人後（可利用衣物間的衣架），可先回到小書房中，在梯子附近可找到一張「看不懂的字條」，





跟着可回到衣物間，從已經倒下了的衣架中找到一條吊梯之鍵（吊り階段の鍵）。

跟着可走到小教堂中，這時在牆壁的右邊會放了一塊畫了天體圖案的銅板「天體之板（天体のプレート）」，而當進入拷問房時，卻發現受了傷的國治，而在他的旁邊的地上則可發現一支蠟燭（ろうそく）。

這時你可將在衣物間拾到的吊梯之鍵在牆邊使用，便可將吊梯放下，爬出吊梯後，你會來到了2F的暖爐客廳，這時應第一時間趕到噴水池房間，因為只有這樣才會遇上仍生還的巴頓教授，和他談了一輪後，可順便將那「看不懂的字條」交給他看，他便會告知你上面所寫的其實是一個「開門的咒文」。跟着你可到主人房照海倫當主角時的方法取得書齋之鍵，但要留意以珍妮花來玩最終章時，牆邊的暖爐會變了一個衣櫃，而且更是有躲避較剪人追擊的功能的。

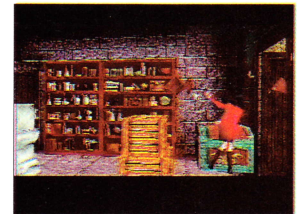




跟着可經儲物室的秘道進入酒庫，本來你是沒有任何發現的，但在正想爬梯離開時卻聽到酒庫盡頭傳來了某些聲音，當你再次望向酒庫時，便會發現比絲原來躲了在這裏，而和她説話後，她會將一條「班羅斯大屋之鍵」交給你。

在前往2F之前，首先應繼續往工人房看看，床上仍然是放了那本「銅製表紙之本」，抽屜

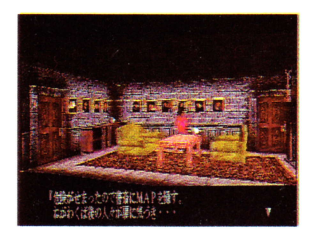




內仍是放了那隻怪手（……），但那個用海倫玩時可躲藏的衣櫃就因為放滿了衣服而不能使用。

利用班羅斯大屋之鍵打開了1F左上方的鐵閘後，應先前往士多房，但那房門卻因為太殘舊





而卡住了，這時你要利用在第一章取得的「漏斗」潤滑一下門檻，這樣便可進入士多房內。

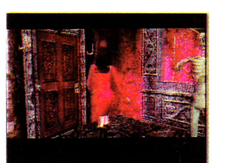
士多房裏的棺材這時放了一巨較剪人的木乃伊，而這木乃伊則拿着一條「箱之鍵」在手中，當取得之後雖然想馬上打開那個被鎖着的寶箱看看，但卻有數隻蝙蝠飛進來阻着你（這雖然會令體力稍降，但必須先被蝙蝠阻礙一次才可以用那條繩的），這時你可先拾起木架下層放着的「繩（ロープ）」，利用它縛着那會飛進蝙蝠的門，然後才繼續開寶箱。





原來海倫被鎖了在這個木箱之中，當救回她之後，若然你未能趕及將「看不懂的字條」交給巴頓看的話，便可以在這時給海倫看。

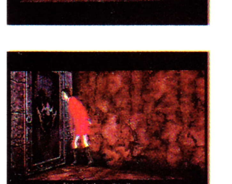
接着是來到2F的書齋，但其實可直接走進小型圖書館中，在書架上同樣放了道具，但今次找到的卻是一張班羅斯的「家系圖」，其中第13代家主君迪班羅斯的名字卻不知為何被紅筆圈着，上面還寫着「背叛者」這幾個字。這時不妨先到1F的客廳，調查一下牆上所掛歷代家主的肖像畫，結果會在君迪班羅斯的畫後發現他寫了「秘密隱藏在暖爐內」這句話，雖然是想馬上回到書齋看看那裏的暖爐，但最好先往暖爐房看看，這樣你便會發現仍在生的迪姆，他會將「一支」（？）火柴（マッチ）交給你（若來到時他已經死掉的話，火柴是會在地上的）。





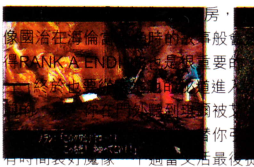
連火柴也到手後，跟着便可再次來到書齋。本來不能調查的暖爐現在已經可調查了，但第一次調查時卻因為太暗而甚麼也看不到（千萬不要直接作第二次調查，會死人的……），這時若調查枱面上的燭台，便可將蠟燭放上去，跟着再向這燭台使用火柴的話，珍妮花便會用點亮了的蠟燭照向暖爐，並在面找到班羅斯大屋的構造圖。

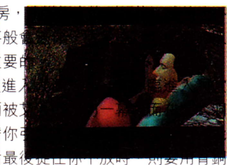
再來是輪到小型圖書館內的密室了，雖然同樣是以銅皮書開動書架上的機關，但進入後解破三條通道的方法卻有所不同，這次你要留意每條通道上的天體符號，那一個和天體之板上層相同的圖案便是正確的路了。



進入秘道後，你會來到一個小祭壇中，這裏的地上放了一柄「青銅之短劍」，但在你拾起的同時，地板下卻會出現一頭喪屍，反正要取的東西已經取得了，逃吧。

最後的準備工作是去找羅倫。當你跑出露台想打開那裏的門時，較剪人會突然出現，這時你要冒險從旁邊的缺口爬出[illegible]房，[illegible]像國治在海倫當[illegible]時的故事般會[illegible]得RANK A END[illegible]也是很重要的[illegible]終於也要從[illegible]道進入[illegible]你在門外聽到琪[illegible]被[illegible]替你[illegible]有時間裝好魔像[illegible]最後捉住你不放時，則要用青銅之短劍刺向他才能脫險。







其餘8種ENDING的出現條件

HELEN RANK B

若是你取得手槍後走了2F暖爐的路，或是根本就沒有向國治取得手槍（這時是必須走暖爐的路），那麼當進入衣物間時，本來有槍的會發覺手槍掉了，於是珍妮花便難逃一死，而當最後與較剪人糾纏時，會和他同歸於盡，取得RANK B。





HELEN RANK C

若你沒有殺死假較剪人，手上亦沒有開門之呪文，只是拿到大屋的地圖便馬上走到噴水池的秘道，那麼當進入洞穴前會遇上巴頓教授，海倫在他出其不意的一擊下就此被擊倒了。



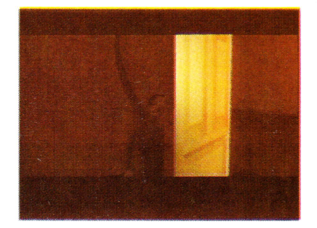
HELEN RANK D

若你手上沒有開門之呪文，只是取得手槍後便走到小教堂殺死巴頓教授版的較剪人，那麼便會因為再沒有其他線索而結束這次探險。

HELEN RANK E

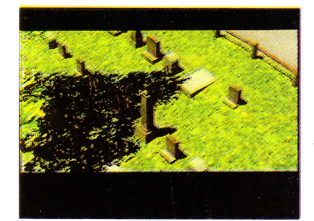
若你在序章時決定交魔像到圖書館，但到第二章開始前卻拜托國治前往尼古的大屋，或是在序章中交魔像給尼古，但卻自己跑了去圖書館進行第二章，那麼當完成第二章之後，便會馬上變成這RANK E的BAD ENDING。

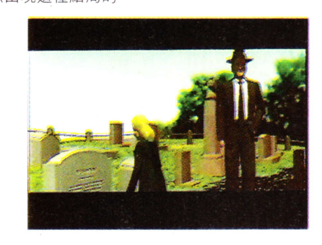




JENNIFER RANK B

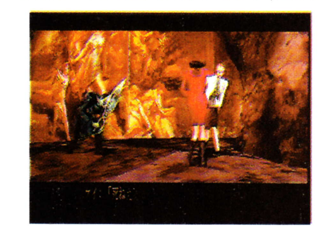
若你取得了開門之呪文、見過羅倫、手上又有大屋之地圖，卻唯獨是沒有青銅之短劍的狀態下和艾活作最後一戰的話，便會因為沒有短劍將他擺脱，被他拖了下去而同歸於盡。當然，你亦可在有短劍的情況下故意不用，同樣是可以出現這種結局的。

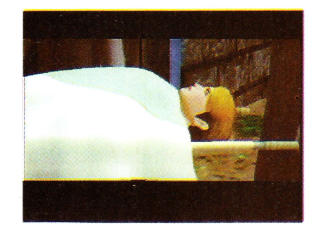




JENNIFER RANK C

若是你見過羅倫、手上有大屋地圖及青銅之短劍，卻未有取得開門之呪文時，那麼在進入最後洞穴時會遇上艾活版的較剪人，但卻被躲了起來的琪爾突然跑出來將你擊倒……





JENNIFER RANK D

若你沒有去見過羅倫、手上有大屋的地圖卻沒有開門呪文及青銅之短劍的話，那麼當經過往最後洞穴的通道時會遇上以平常面貌出現的艾活，他對珍妮花説已經找到出口，卻在珍妮花背向自己後出手將她殺掉……

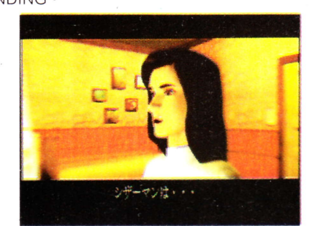




JENNIFER RANK E

若你在序章時決定交魔像到圖書館，但到第二章開始前卻拜托羅倫前往尼古的大屋，或是在序章中交魔像給尼古，但卻不叫羅倫替你去取（會變成由海倫當主角來進行第二章），那麼當完成第二章之後，便會馬上變成RANK E BAD ENDING。



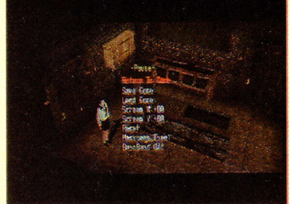


秘技工場外傳

當完成這遊戲的途中，在下發現了數個秘技，但很多都是未能有絕對確定的出現方法，所以在下只會以發現該秘技時的遊戲進度來推斷該秘技的出現條件。

改變文字的出現方法

當爆了一次機後，遊戲途中按START出現的副畫面會增加了MESSAGE TYPE這項目，令遊戲除了原本使用的1型外，會再有三種出現文字的方法。



EXTRA MODE

當你成功在海倫及珍妮花的最終章中救回所有可救的人（海倫最終章/5人、珍妮花最終章/7人）而爆機後，原本OPTION項目中？？？？的一項便會變成這EXTRA MODE，裏面分別收錄了CT2「設定原畫集」以及「音樂集」。



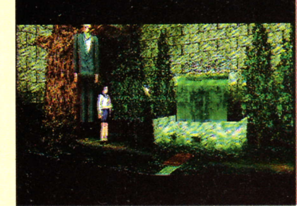


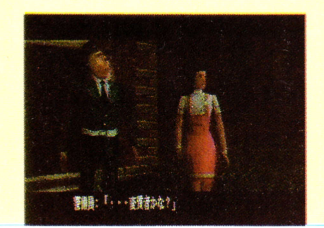
彈彈彈彈彈……模式

當你將10不同類型的爆機畫面完全儲下來後，遊戲途中按START出現的副畫面會再增加BUYOBUYO模式。開動這模式後，遊戲中的人物便會不停的伸長撳扁，某程度上可以舒緩一下遊戲中的緊張氣氛……

換衫模式

當你將遊戲完成至一定程度後（因為在下是在完全爆機後才得知這秘技，所以未能確定應該要到哪個程度才適合），若你在遊戲的標題畫面按2P手掣的START來開始的話，遊戲中的人物便會穿上一套和平常不同的衣服，例如珍妮花在最終章時便會是穿着一件水手服了。









ENEMY ZERO

BY PUYU神　　協力 SAM



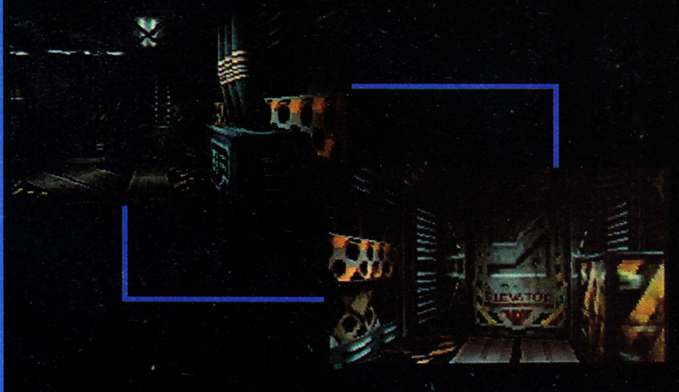
製造商：WARP
發售日：發售中
價格：6800 日圓
容量：CD-ROM × 4



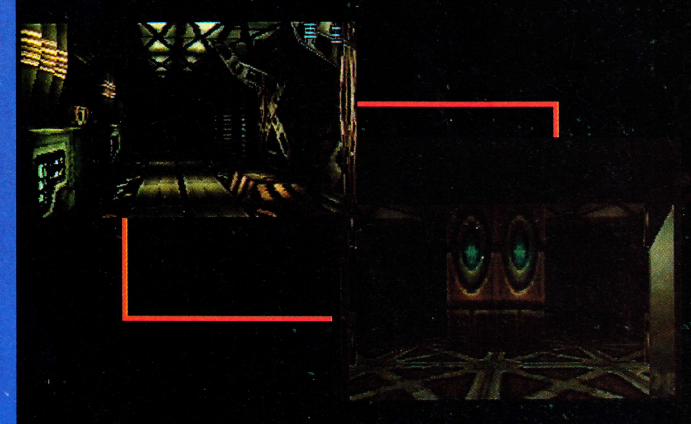
HIS HELMET

昇降機停了後，我踏出了氣閘，前面便是「FALL TOWER」。

頸上傳來的陣陣劇痛，實在非常難受……但為了要逃離這鬼地方，再辛苦也要撐下去！



「BBBBBBBBBBBIN……」耳內不斷傳來這些討厭而恐怖的聲音，但能量鎗只剩下很少的能源，這　又沒有充電的裝置……唉，真是「屋漏兼逢連夜雨」；只好不斷地避開它們吧，希望……也沒有甚麼好希望的了。



走了一大段路，終於找到了往下層的電梯；到了下一層，怎麼這裏好像那麼昏暗的，四週更不斷有敵人的踪影，變成獵物的滋味真的不好受。

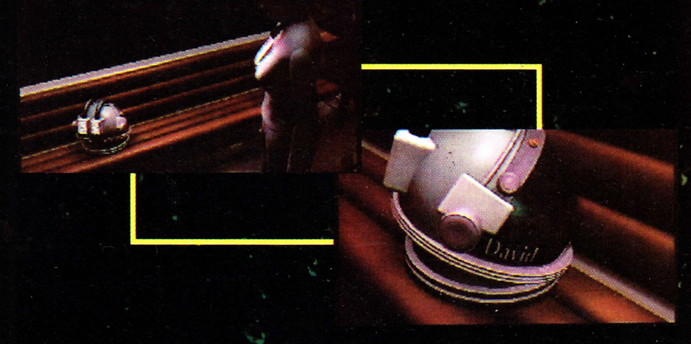
再下了兩層，也殺了幾隻怪物，能量鎗已不能再用了，如今只有相信生物探測器，希望它不會出錯吧。被它們不停追捕，只好不斷的跑，良久，終於暫時擺脱了它們，來到了一間儲物的門前，但，內裏是否有埋伏呢？

想不了這麼多，橫豎隨時也會沒命的，説不定內裏有充電機呢，只好這樣安慰自己。

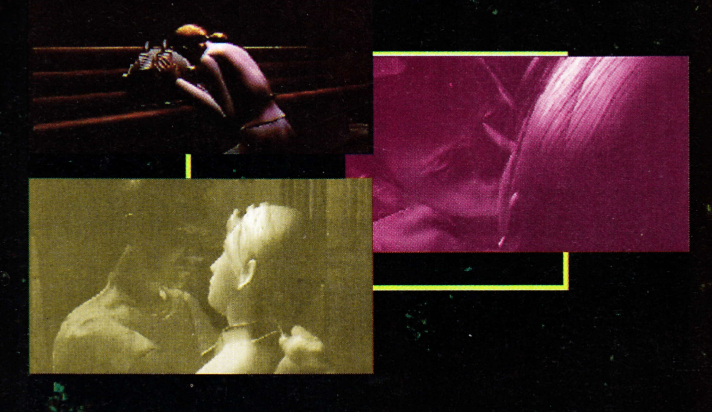
打開了門，走了進去。

可惜，在我向四週打量下番後發現到這裏並沒有充電機，但卻有一個頭盔，上面寫着……「D・A・V・I・D・」

DAVID？！



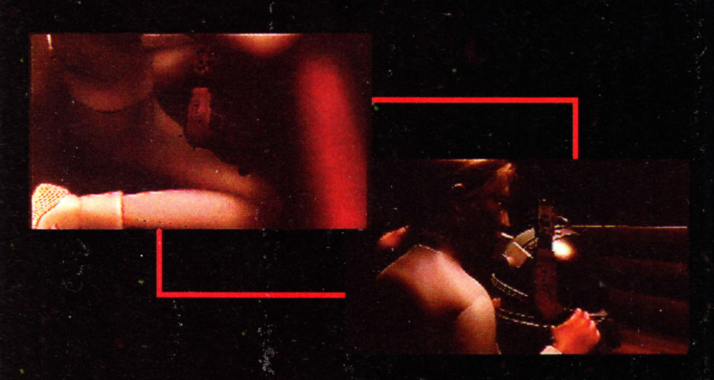
我馬上走過去看清楚，果然是他的頭盔。頭盔滲出了他的氣味，對我來説，他就像站在我的跟前。我不禁地過去擁着這個頭盔，這時，在我腦海中浮現了他的影像，好的，壞的，傷感的……



當我拿起那頭盔的時候，發現內裏有一支較長的鎗，看來也是屬於他的了；呀，不要浪費時間了，還是離開這房間吧……

希望快點去到二樓乘逃生船，但究竟還有多少隻怪物在埋伏呢？





KIDS！

「吱吱……吱……吱……」

咦……怎麼好像有老鼠的呢？我不禁向四週打量一下，但卻沒有甚麼動靜。

「吱吱！」一團黑影從下而上向我撲過來！？

我本能地向後一閃，然後馬上拔鎗開火！

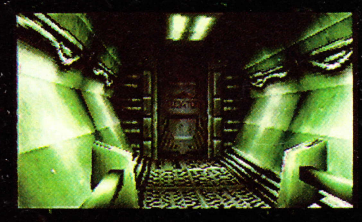
「砰！」

「吱…………」那黑影應聲倒地。



我走過去看過明白，那是一隻大小跟老鼠差不多的生……不，怪物才對，至少不會是地球上的生物，我不曾見過地球有任何生物會是流綠色的……血。看來這定是那怪物的幼蟲。

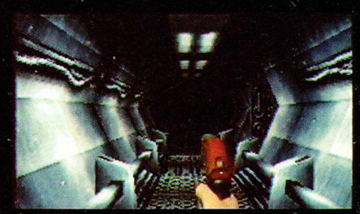
嘿！幼蟲？我體內也有一隻。



或者是體積細和熱能少關係，VPS竟然探不到它們的踪跡；既然是這樣，那就要加倍小心了，否則……

THE BATTLE

一口氣走落了幾層，沿途消滅不少怪物，有大的，也有小的；幸好他的鎗有大量能源，若不是就慘了。落到FALL TOWER的三樓時，四周都被蓋上一些慘綠色的液體，黐黐黏黏的，而且更發出惡臭，簡直是中人欲嘔……看來這 以被它們當作巢穴了。





「BBBBBBBBBBBIN……」有一隻怪物直在走近我，「BBBIN…BUN…BBBIN…BUN…BBBIN…BUN…」另一隻在我的側面，它們竟懂得圍攻我！

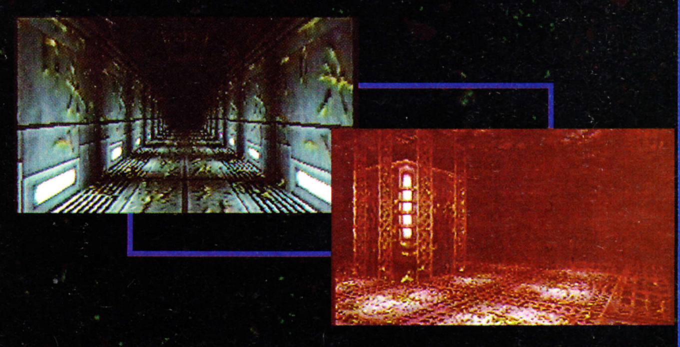
我馬上退到走廊的角落，先解決前面的一隻吧！「砰！」在那怪物倒地的同一時間，VPS再次在我耳中響起「BBBBBBUN……」，側面的一隻也殺到來

「砰！」

「呱…………！」

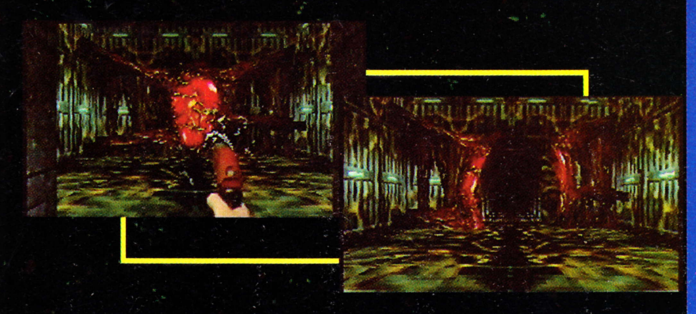
嗄…嗄…嗄…嗄……天殺的怪物，幸好……嗄嗄…本小姐快一步，否則……嗄嗄……

幾經辛苦才落到二樓那裏，由於這兒是由一些氣糟所連着，所以只好在氣糟內爬。在大堂內的怪物實在是多得難以想像，大的小的，為甚麼只跟着我呢？甚至在爬氣糟時都有怪物……



走到盡頭時，VPS響個不停，定神一看，出口竟被一團肉不似肉，血不似血的「東西」封着，那是……那是……敵人的首腦嗎？還是……？想不了這麼多，現在的我正是「神阻殺神，佛阻殺佛！」它中了幾鎗才被消滅。

終於找到出口了。

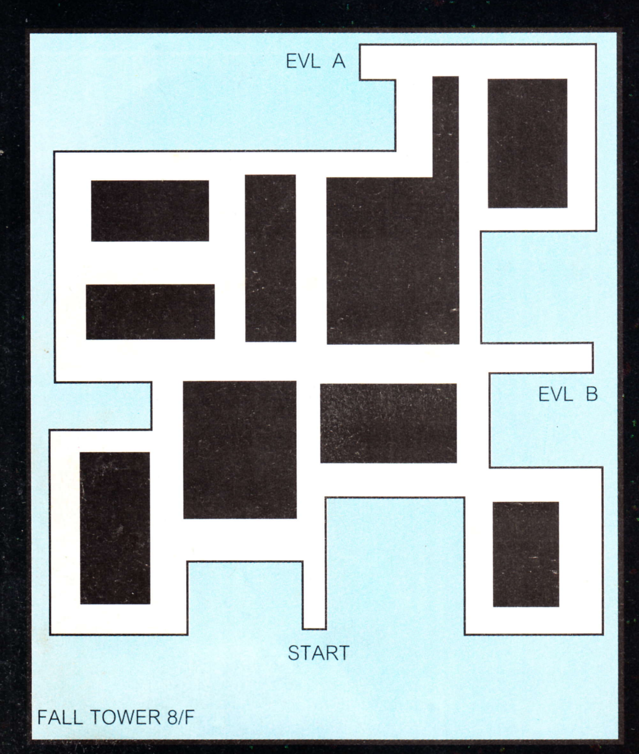


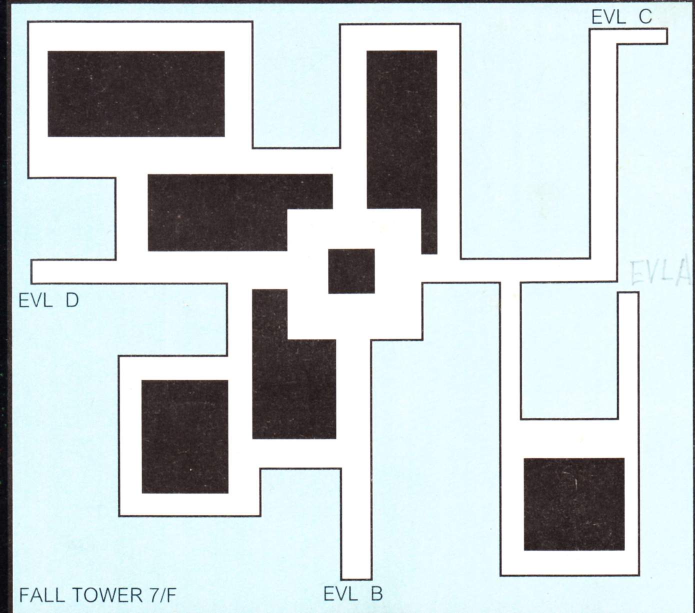
BIRTHDAY

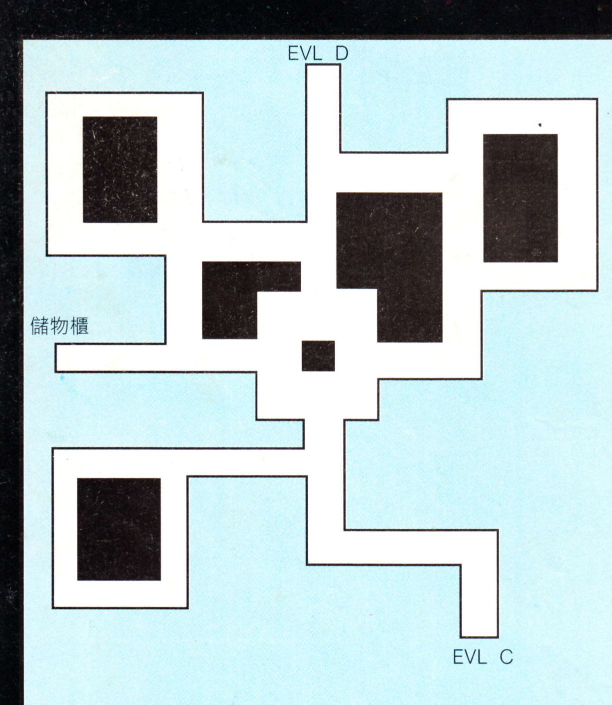
通過出口後，我終於來到了逃生船的發射站。天花突然傳出一些怪聲，一塊天花板突然掉下來，我馬上用鎗瞄準！

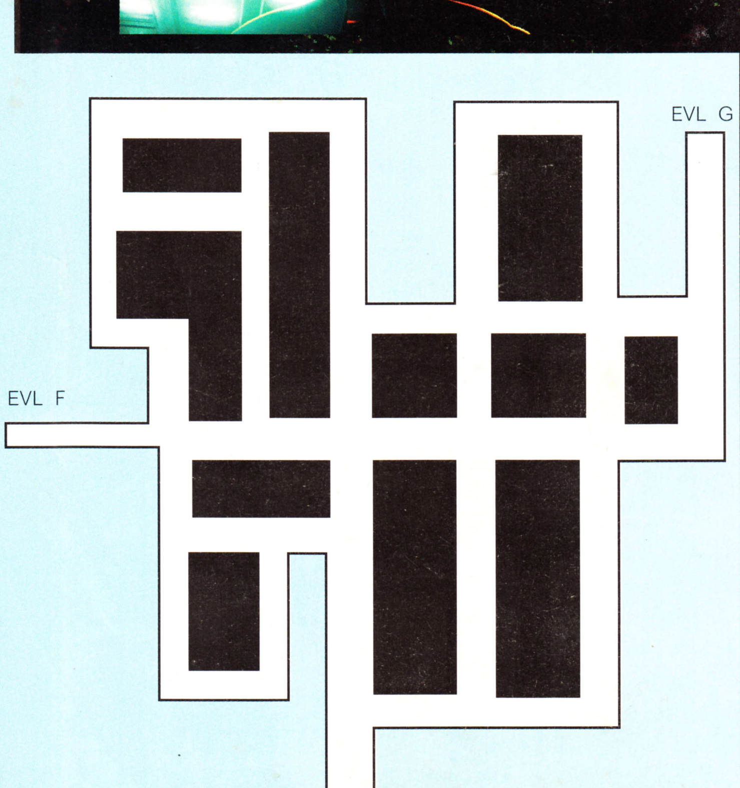

攻略一族

ENEMY ZERO

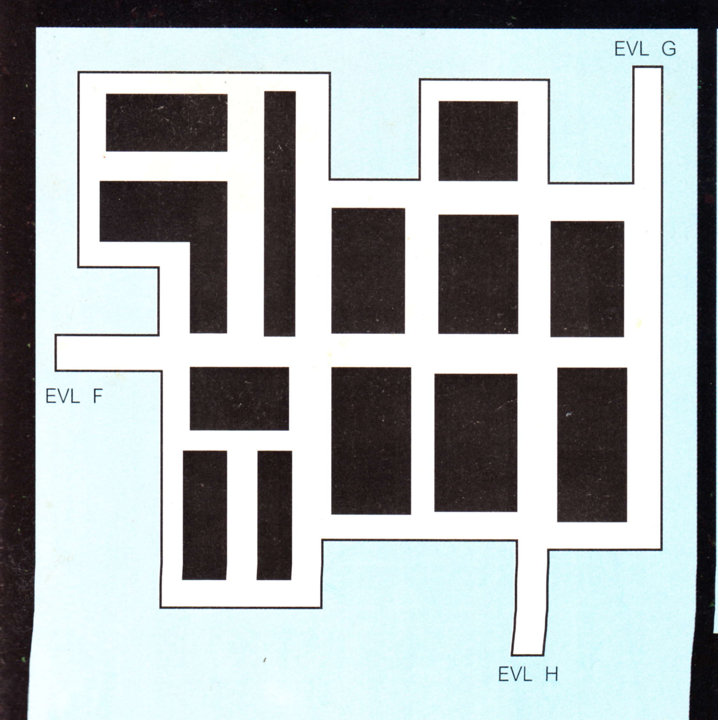

EVL A
EVL B
START
FALL TOWER 8/F

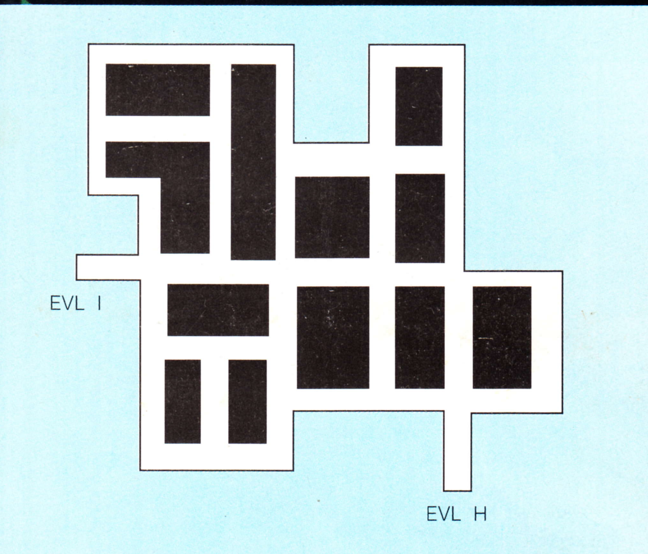

EVL C
EVL D
FALL TOWER 7/F
EVL B

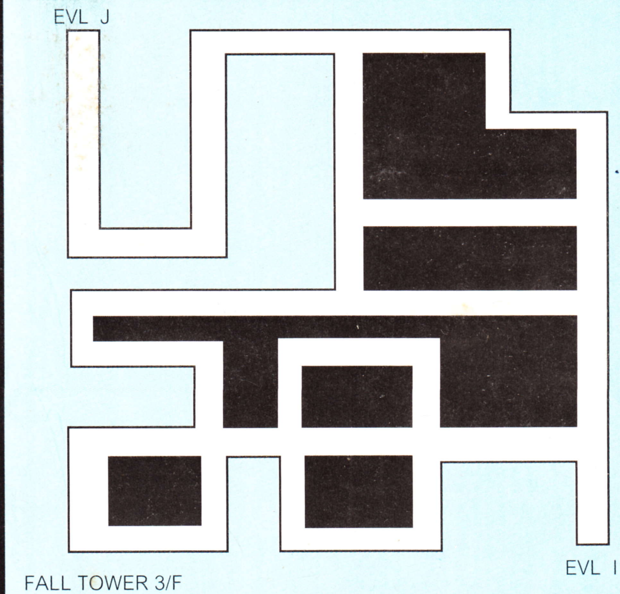

EVL D
儲物櫃
EVL C
FALL TOWER 6/F

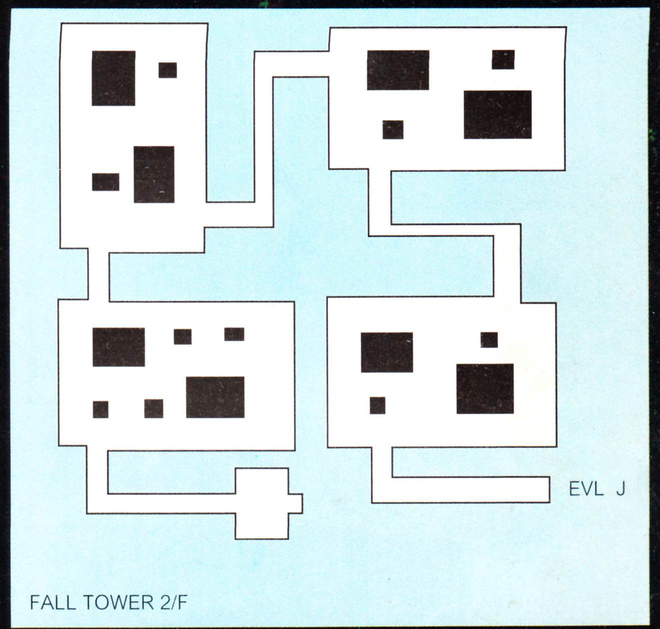

EVL G
EVL F
FALL TOWER 6/F (B PART)
儲物櫃

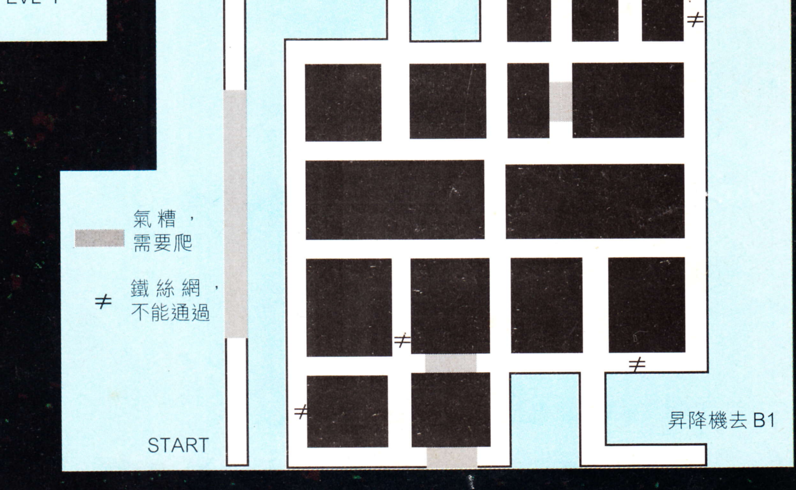



EVL G
EVL F
EVL H
FALL TOWER 5/F


EVL I
EVL H
FALL TOWER 4/F


EVL J
EVL I
FALL TOWER 3/F

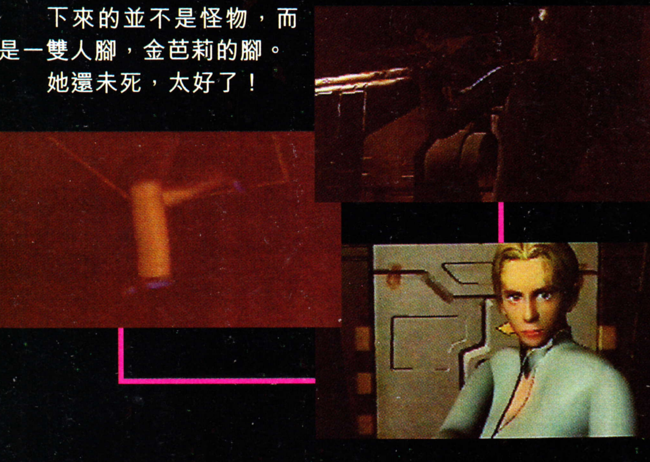

EVL J
FALL TOWER 2/F


氣糟，
需要爬
≠ 鐵絲網，
不能通過
START
昇降機去 B1



下來的並不是怪物，而是一雙人腳，金芭莉的腳。

她還未死，太好了！





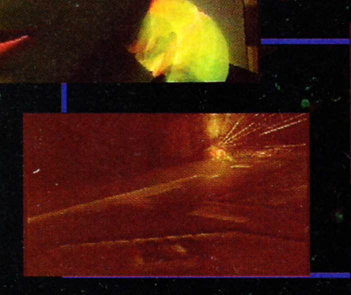
「羅娜，妳還未死？太好了……」她緊握着我的手。

她突然亮出了她的佩刀並向着我，然後朝着我的頸





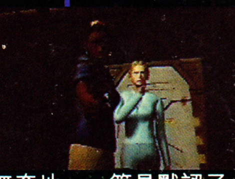
刺去！刀在我的頸輕輕刴過，一團發光的物體從我的頸內走出來，是那怪物的幼



蟲。那幼蟲一閃便閃到地去，可惜，它還是逃不過金芭莉的快鎗。

「妳終於知道了嗎？」她問道。





我無奈地……算是默認了。



「其實這是軍方的命令，把「ENEMY」帶回地球去……然後再研究成生化武器；至於妳們的事，我是在和柏加結婚的時候才知道，對不起……相信我吧，妳其實是很喜歡大衛的，而且是妳們是真心相愛。若妳有一日真的知道妳是如何愛他的話，那便是妳作為真正人類的第一個生日了，妳要信我



呀……」

我實在無言以對。

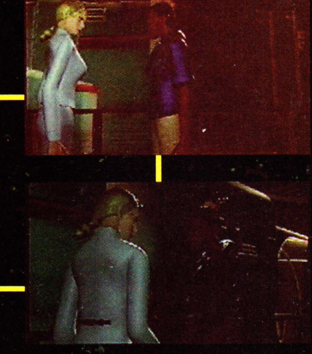




「我……我是不會走的，我要回到柏加的身旁，一直守在他的身邊，我知道他會很寂寞的；呀，這是大衛的記憶，妳定要好好保管啊。」她從袋中拿出一塊記憶體遞給我，跟着轉身便走向另一個出口，臨走前她更啟動了太空船的自爆系統。

「快些走啊！不要再呆在這裏了。」她叫嚷後便走進另一出口。





為了心愛的人，她實在……很偉大呢。但是，她已是我唯一的朋友了，畢竟我們也相處了很久。我不能這樣便拋下了她，無論如何，我也要帶她離開這裏。

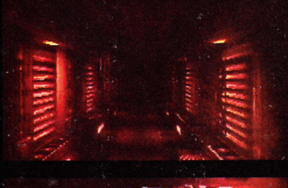
我為甚麼會這樣呢？機械人不是沒有感情的嗎？

「注意，太空船已……」警號不斷地嚮起，我已來不及細想了，還是儘快去追回她吧。



TOGETHER

當我追出去時，她已經不知去向了，我只好在沿路上不斷找尋她；呀，她定是去了柏加的房間。通道上有不少怪物，好不容易才一一把它們消滅。



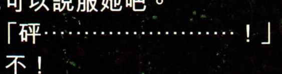
又回到WINTER TOWER了，當我乘貨轆去地牢的時候，心裏忽然汎起了一些不祥的預感。走進倉庫後，馬上朝着柏加的房間跑去……跑了好一會，終於到了，希望我可以說服她吧。



「砰……………………！」

不！

我馬上衝進房內，只見有一陣白煙從地上昇上來……那白煙是來自金芭莉手握的鎗！







鮮血慢慢地從她的身體滲出來……

為甚麼妳那麼傻呢？

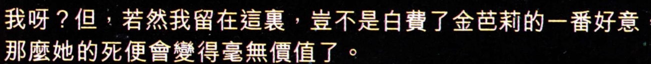


但，當我看見妳擁着柏加時的樣子…………我想，或許這樣會對妳更加好，最少妳也能跟深愛的人永遠走在一起。



難度這就是愛？我會懂嗎？

在我的記憶中，好像也是曾經深愛過他的……不過，這些記憶究竟是真的，還是…還是被植入的記憶呢？我真的想不通，真的想不通！



呀！怎麼突然震動得那厲害，莫非是……自爆系統！？

走，不走，如何是好呢？誰人可以教我呀？但，若然我留在這裏，豈不是白費了金芭莉的一番好意，那麼她的死便會變得毫無價值了。

我的好朋友，永別了，希望你們可以永遠都可以在一起。





FOREVER WITH ME

為了生存，我只好離開這裏。

當我走到逃生船停泊站前的一段通道時，耳內突然傳來一些怪聲，那又不是有生物反應，我將那VPS除下來看看，只聽到它的音調越來越慢，而且不一會更停了下來，恐怕是沒有電了……

為何要到了這裏才沒有電呢？那麼我怎樣才可知道有怪物行近？難度我註定要葬生在這裏？





「羅娜，妳聽見嗎？」一把熟悉的聲音在揚聲器內傳出。

「是我哩，大衛啊！」果然是他。

「不要怕，我是利用佐治的電腦在揚聲器和您說話的呢，您聽見吧。您繼續行吧，我會告訴您那些怪物在那裏的；來，我們一起走吧。」

跟着他的提示，我慢慢便走了一大段路，他突然大叫一聲，我便馬上轉身走，否則便會避不過它了。

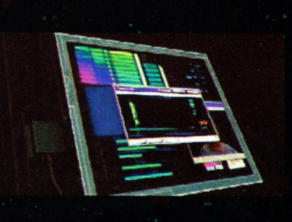
REPORT

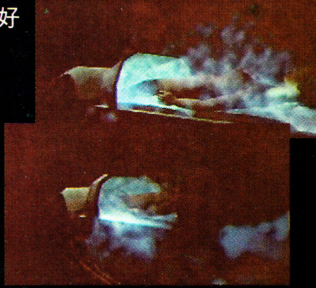
走到逃生船那裏，我勿勿便上了船，打點一切後，我便開動這逃生船。經過一大段路程後，逃生船終於離開了「Aki」；一會兒後，「Aki」便爆炸了，變成一件件太空垃圾。



錄音編號024：柏加，金芭莉，佐治，米加斯，朗尼，還有大衛都全部死掉了。唯一生還者羅娜露意斯報道。

「不知道地球今日的天氣好嗎？」







完全滿分流程表

請注意：由於本流程圖是針對以最簡短路線爆機、取得100分偵探分數與及到達最佳ENDING而設，因此部份非必要章節和強制發生事件將會跳過，敬請留意；另外，因為本流程將會跳過所有會被扣分的情節，所以不要無故四處調查。

10月14日

下午3：00

美雪房門前	偵探P＋1 美雪P＋1
真奈美房門前	偵探P＋1
五木房門前	偵探P＋1
劍持房門前	偵探P＋1
室內浴場	偵探P＋1
露天浴場	偵探P＋1
圖書室	偵探P＋1
調查操作板	偵探P＋1
克里斯房門前	偵探P＋1
小百合房門前	偵探P＋1
真由良房門前	偵探P＋1
遠藤房門前	偵探P＋1
到木暮房門前偷聽，被發現前離開	偵探P＋1
再偷聽，被發現前離開	偵探P＋1
再偷聽，被發現前離開	偵探P＋1
由後門離開到間竭泉	偵探P＋1
黑色鳥居	偵探P＋1
魔之目	偵探P＋1
回大屋，到廚房	偵探P＋1
食堂	偵探P＋1
光定房門前	偵探P＋1
陳列飾櫃前遇到小百合	偵探P＋1 小百合P＋1
三村房間	偵探P＋1
發現鐘樓入口被鎖	偵探P＋1
到大屋玄關調查發電機	偵探P＋1
調查操作盤	偵探P＋1
離開大屋到儲物小屋	偵探P＋1
小艇屋	偵探P＋1
河口	偵探P＋1
進入燈妙小屋	偵探P＋1
假宮	偵探P＋1 真由良P＋1
山童像	偵探P＋1
白色鳥居	偵探P＋1
棧橋選擇「買帽」	偵探P＋1
進入資料小屋	偵探P＋1
綠色鳥居	偵探P＋1
洞窟	偵探P＋1
回大屋，在金田一房間選擇「是的」、「好吧」	0

下午7：30

在金田一房選「不是」	美雪P＋1
美雪房間	美雪P＋1
企圖從正門離開大屋，被劍持阻止	偵探P＋1
到食堂聽劍持與五木的對話	偵探P＋1
廚房	偵探P＋1
企圖從後門離開大屋，被劍持阻止	偵探P＋1
調查三村房內化裝枱看到「1129」	偵探P＋1
在鐘樓入口門前的地板找到金屬牌	0
在大廳遇到小百合	0
在大堂遇到小百合，聽到《VALKYLIE的騎行》	小百合P＋1
和小百合到食堂	偵探P＋1
和小百合到五木房門前	小百合P＋1
選擇「進入房間」	小百合P＋1
和小百合看五木的原稿及聽第一盒錄音帶	小百合P＋1

下午9：00

在鐘樓內調查地上的門鎖及牆上的開關掣	0

下午9：30

在食堂回答劍持「是和小百合在一起」	小百合P＋1
進行第1日的推理	0

下午10：00

在圖書室輸入密碼「1129」	偵探P＋2

下午10：30

(強制) 到小百合房看鍊咀時鐘	小百合P＋1

10月15日

上午10：00

真由紀房間	偵探P＋1 真由良P＋1 小百合P＋1
木暮房間	偵探P＋1
到遠藤房門前偷聽	偵探P＋1
廚房	偵探P＋1
陳列飾櫃前遇到五木	偵探P＋1
三村房間	偵探P＋1
光定房門前	0
從後門離開找小百合	小百合P＋1
小百合房間	小百合P＋1
陳列飾櫃前遇到光定	偵探P＋1
離開大屋到儲物小屋	偵探P＋1
在小艇屋遇到真奈美	偵探P＋1
到河口取回帽子	偵探P＋1
進入燈妙小屋取得古文翻譯紙	0
假宮	偵探P＋1 真由良P＋1
到白色鳥居譯古詩・壹	0
回大屋，到金田一房解古詩・壹	0
到圖書室看《自然科學》書本	0
從後門離開到黑色鳥居譯古詩・參	0



回大屋，在金田一房間選擇「是的」、「好吧」 0

下午 8：30

到露天浴場 0

下午 9：30

選擇「再見，晚安」 真由良 P + 1

下午 10：00

選擇「先看真由良的樣子」 真由良 P + 1

下午 10：10

選擇「是人為的」 偵探 P + 1

下午 10：20

真由紀房間 偵探 P + 1
到光定房間調查酒瓶和唱機；進入秘密房間找回真奈美 0
到食堂去找劍持 0

下午 10：40

進行第 2 日的推理 0

下午 11：00

美雪房間 美雪 P + 1
真奈美房間 偵探 P + 1
劍持房間 偵探 P + 1
在五木房門前遇到小百合，和她入房在桌上發現鎖匙，然後聽第二盒錄音帶 0
真由良房間 偵探 P + 1 真由良 P + 1
克里斯房間 偵探 P + 1
小百合房間 小百合 P + 1
真由紀房間 偵探 P + 1 真由良 P + 1
金田一房間 0

下午 11：45

在金田一房間選擇「一起睡覺」 美雪 P + 1

10 月 16 日

上午 8：00

從後門離開到間竭泉找到證件套 偵探 P + 1

上午 9：30

在劍持房選「甲——佐藤治；乙——三村；丙——木暮」 偵探 P + 3

上午 10：00

自動到光定房間 偵探 P + 1

上午 11：00

到五木房，在垃圾桶內找到鎖匙後聽第三盒錄音帶 0
進入劍持房間 2 次，調查木暮的行李 美雪 P + 2
到真由良房間調查化裝枱上的相架 真由良 P + 2
小百石房間 小百合 P + 1
克里斯房門前 偵探 P + 1
離開大屋到綠色鳥居譯古詩．貳 0
在假宮發現有 3 支蠟蠋 真由良 P + 1
回大屋，到金田一房解古詩．貳 0
離開大屋，分別到儲物小屋→河口→燈妙小屋→山童像→棧橋→資料小屋→綠色鳥居→洞窟，確認山童像所面向的位置（在棧橋有偵探分加） 偵探 P + 1
回大屋，在金田一房解古詩．參 0
到圖書室借《社會》書本 0
離開大屋，分別到儲物小屋→河口→燈妙小屋→山童像→棧橋→資料小屋→綠色鳥居→洞窟，確認山童手部所表示的意思 0
回大屋，到三村房間 偵探 P + 1
再入三村房間 偵探 P + 1
美雪房門前 美雪 P + 1
金田一房間選擇「好吧」 0

下午 6：20

到河口驗屍：頭 1 次／腳 1 次／小刀 3 次 偵探 P + 2
在小艇屋選擇「不破門」 偵探 P + 1
選擇「同意劍持」，在小屋內沒有發現 偵探 P + 1

下午 6：45

進行第 3 日的推理 0

下午 8：30

在金田一房間選擇「好、好吧」 0
五木房間 偵探 P + 1
米婆婆房間 偵探 P + 1
真由紀房間 真由良 P + 1
真由良房間 真由良 P + 1
遠藤房間 偵探 P + 1
小百合房間 小百合 P + 1
陳列飾櫃 偵探 P + 1 真由良 P + 1
到三村房內的診療室，真奈美醒來 偵探 P + 1
金田一房間 0

下午 10：30

在金田一房間選擇「一起睡覺」 美雪 P + 1

10 月 17 日

上午 11：30

美雪房門前 美雪 P + 2
在美雪房內調查衣櫃發現內褲 美雪 P + 1
在大堂調查牆上的第四首咀咒之歌 偵探 P + 2
到五木房間，在床頭找到鎖匙後聽第四盒錄音帶 0
診療室 偵探 P + 1
離開大屋，在小艇屋內拾到隱形眼鏡 偵探 P + 1
假宮 偵探 P + 1 真由良 P + 1
進入燈妙小屋後在屋外發現克里斯 偵探 P + 1
回大屋，到劍持房間調查佐藤治的行李，發現隱形眼鏡盒 0
真由紀房間 偵探 P + 1 真由良 P + 1
小百合房間 小百合 P + 1
金田一房間 0

下午 7：30

通過最後推理與及找出真正兇手，接着到假宮去 偵探 P + 12

總得分

偵探分數	100
真由良好感度	15
小百合好感度	14
美雪好感度	12

通往最完美結局的條件：找出真兇、發現「魔之口」所在位置、真由良好感度 15 或以上、小百合好感度 12 或以上、美雪好感度 12 或以上

* 偵探 P = 偵探分數；真由良 P = 真由良好感度；小百合 P = 小百合好感度；美雪 P = 美雪好感度

金田一少年之事件簿有獎遊戲結果公佈
頭獎：黃德志（偵探分 78）
二獎：譚誠勳（偵探分 61）
三獎：陳傑、李家強、王少鳴、陳偉明、周仁浩
以上各得獎者會有另函通知領取獎品

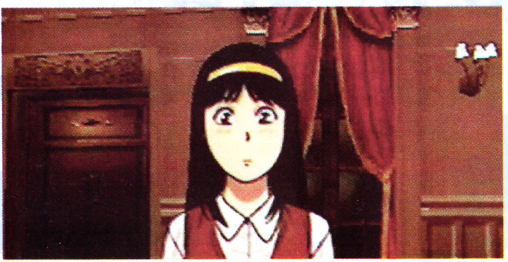


「真由良就是『山童的使者』！全部謎題已經解開了！」

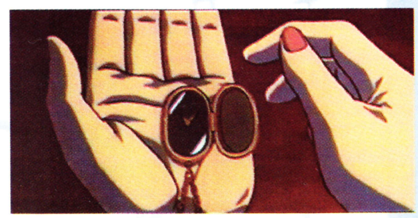


接着我將她犯案的過程重新整理一次——把木暮、光定與假真幸殺死的手法，解釋給在場的人聽。

另一方面，我對眾人說由於第四件血案《美神降臨》很明顯是後來追加的，因為原先只有三首咀呪之歌，那麼第四首就應該是在「假真幸是兇手」的說法被識破、而將兇手之名轉嫁至另一人身上的後補手段。不過，這樣做就出現了一個很大問題，就是假設「假真幸是兇手」繼續成立的話，那麼最有嫌疑的真由良、三村和真奈美，除了真由良外其餘二人都不會是兇手，這是因為儘管光定等三人已死，只要真由良一日未死她們因為沒有血緣關係，所以無法繼承到財產，由此推測真由良就是真兇。



不過，真由良在殺死假真幸時，留下了最重要的線索，這就是在小船屋內發現假真幸所配戴的隱形眼鏡。因為除了克里斯外所有人都沒有戴隱形眼鏡，所以肯定這塊鏡片是他的，亦證明了假真幸是在那兒被殺的。除此以外，從假宮內所點着的蠟蠋數目，亦足以證明真由良是兇手，回想起經過假宮的時候：14日沒有有蠟蠋、15日有一支、16日正午有兩支、下午就有三支，真由良曾經說過這些蠟蠋是用來替死者禱告的，可是在假真幸的屍體被發現前她就知道有人會死，相信只有她最清楚是誰殺了他的。



想深一層，從五木兄的錄音帶裏，我發現在15日晚上當《VALKYLIE的騎行》播放完畢後竟然聽到小百合鍊咀時鐘的音樂盒聲音，這表示她在那夜的確在光定的房間裏出現，如果真由良是兇手的話，那麼光定在9時過後就應該仍然生存的，那又她為甚麼要替真由良說謊呢？小百合一定知道一些事的。

就在這時，眾人發現了真由良、真由紀和小百合三人失踪了！



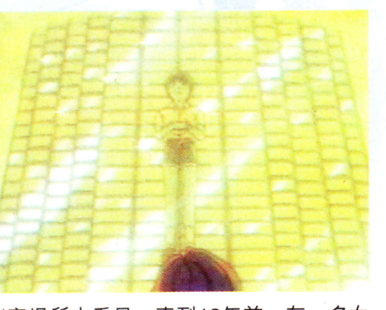
「金田一，你知道寶藏的正確位置嗎？」劍持問。我想了又想，從第三首古詩的提示中，我認為「魔之口」應該是在島的最高點——假宮那裏，於是我便率領大家往假宮去。

當我們到達假宮時，我發現眼前出現了一道金光，並看見真由良、真由紀和小百合三人。「真由良！我已知道了你就是『山童的使者』！」我說。

真由良：「你竟然連這裏也找得到，看來叫你到悲報島真是一個錯誤……不過怎樣也好，我是不會被你抓到的，因為我還有最要的事未做。」這時燈妙、三材和遠藤紛紛向前面的財寶撲去，頓時被真由良喝止。

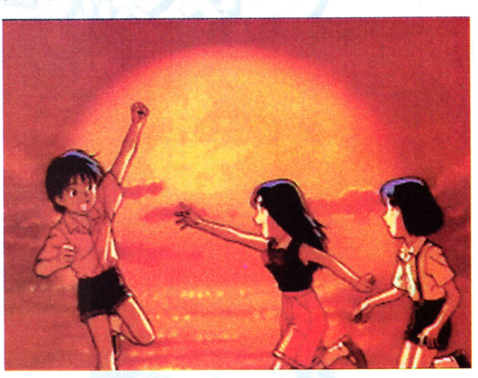
「不要過來！」

當我問真由良是否同樣為了秘寶而來，她說並非要獲得財寶，只是因為這裏有比財寶更重要的東西。三村馬上反問到底有甚麼比起財寶更重要呢？她向寶藏一望，頓時被裏面的境象嚇倒——裏面竟然有一個躺着男童的金像！



「真……真幸少爺……」米婆婆道，原來那個就是失踪多年的葉月真幸。

「哥哥是我一生中最重要的人……」真由良道，接着便回想起十多年前的過去。原來真幸三兄妹自少便失去了母親，而光定又是那種沒情沒義的人，所以他們兄妹的感情一直都很好，每當到這個島暫住時，就經常到只有他們知道的秘密場所去看星。直到12年前，有一名女士來到這個島，真由良認為她也許會是父親的愛人而矣，不過她將其女兒（小百合）一起帶來。真幸與小百合相當熟落，並且應承帶她到他們三兄妹的秘密場所去看星。由於妒忌小百合，真奈美告訴她那夜的約會已經取消，所以小百合那夜沒有出現，而真由良則不斷責罵真幸為何要叫外人到他們的秘密場所。

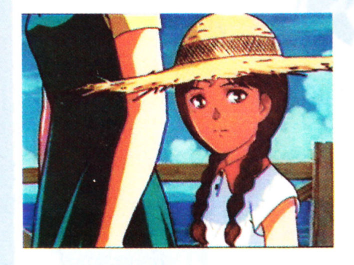


就在那時真由良不慎滑倒，幾乎掉進洞裏，真幸為了救她而將她推回洞口，並叫用力拉着他的真由良放手，以免兩個人同時掉進洞內。

「哥哥！」

「呀……」

接着所發生的事真





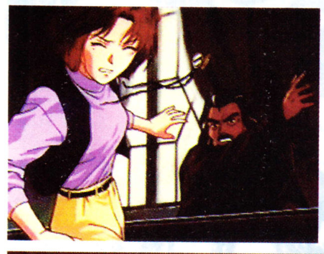
由良說不記得太清楚了，而真由紀就在那夜開始變成現在的樣子……真由良說自從那夜開始就死心了，而小百合兩母女亦在第二天便離開悲報島，雖然光定一直都在找尋真幸的下落，可是沒有回音。當她知道光定要開發這個島時，她為了要令真幸的遺體不受騷擾，就算是殺人也在所不惜。「所以要殺死假真幸這個冒牌貨吧。」劍持道。真由良說如果我沒有揭發這件事，那麼一切都會就此結束，不過既然她的雙手已經染滿了鮮血，所以無法再回頭。



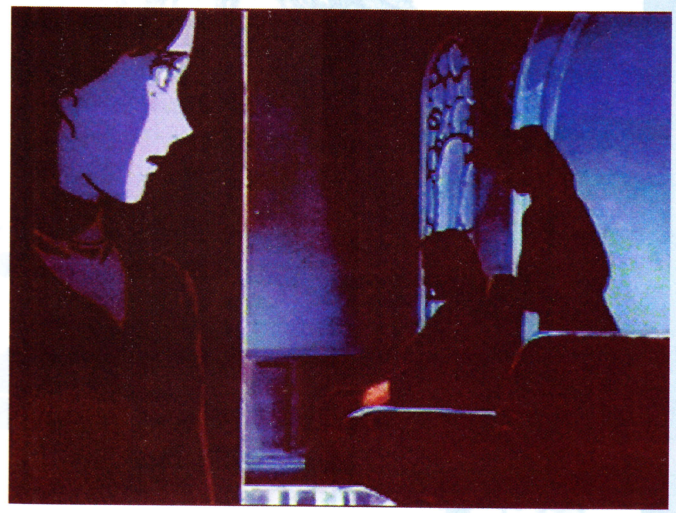
「你還記不記得第四首咀呪之歌？」真由良問我。

「美神降臨？」我說。

「真由良！真由紀！」小百合突然叫出來，看來感覺到真由良是想和真由紀像《美神降臨》那樣一齊死。接着我便對真由良說小百合那樣保護她，

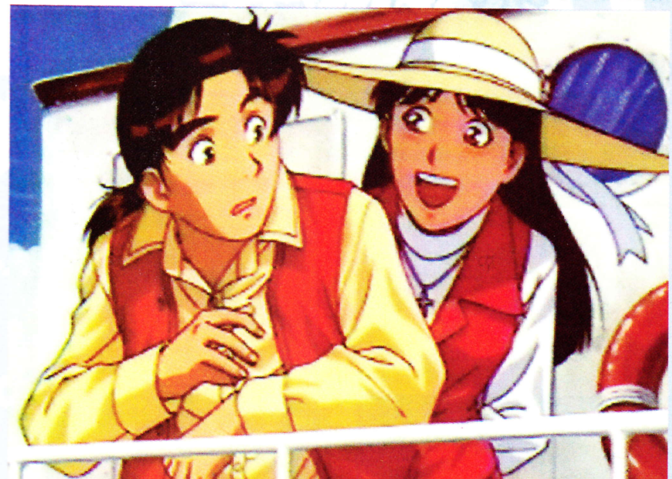


就像當年的真幸一樣。「你有否想過為甚麼小百合會替你隱瞞殺死光定時的事？」我對真由良說。「她替你隱瞞就是因為她是你的姐姐！」
跟着小百合便回憶起當年的事，12年前小百合兩母女到悲報島去度假，光定將一個鍊咀時鐘送給她，可是直到其母死去時小百合才知道光定就是



她的生父，於是她就想和父親再見一面，因此便來到這個島。當她帶着鍊咀去找光定和他相認時，卻被他毫不領情地一巴摑過來，鍊咀就在那時遺下的，而小百合在晚上偷偷走進光定的房間時，被她發現真由良將熟睡光定推走的一幕。
「姐姐……姐姐！」真由良對着小百合說，二人含着眼淚場面相當感人。正當我以為可以說服真由良時，她突然轉身欲向「魔之口」跳下去。「真由良！」小百合喊着，這時有人拉着真由良的裙子，原來就是真由紀，真由良得知連妹妹也不想她輕生，所以最終打消了這個念頭，而整件事件就在「魔之口」關閉後落幕。
「多謝你，真由良……」小百合隱約聽到真幸的聲音……

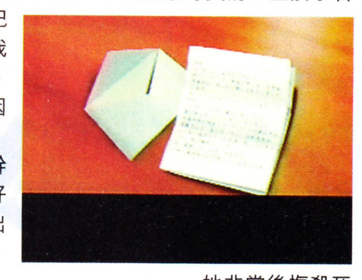
在返回市區的小船上，美雪問我為甚麼沒精打采似的，我答道是否做了一件多餘的事呢，因為如果我沒有插手這件事的話，那麼真由良就可以在島上守護着真幸、靜靜地生活下去。不過美雪告訴我事實不是這樣



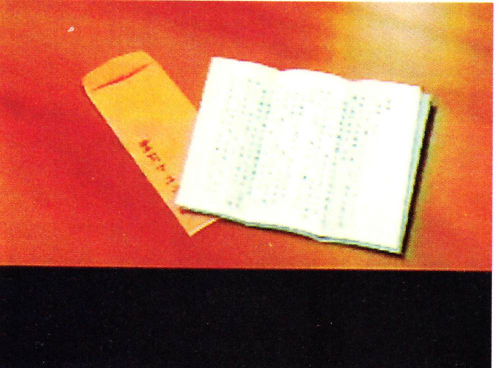
的，因為就算這樣的話這種幸福也不會長久的，而她說真由良應該會感謝我的，因為我替她找回了一個家姐呢。
「金田一呀！」這時老兄突然出現，打斷我們的話題；而五木亦將在葉月家所調查到的資料一舉拋進海裏，不打算將這事件公開。



不久我收到了小百合的來信，她提到今次事件後每人的去向。由於木暮死了，所以島上的開發計劃亦隨之終止；三村離開悲報島後便到別處繼續玩她的「遊戲」；真由紀、米婆婆和真奈美就依然留在大屋內；燈炒代替了真由良管理假宮，他好像到死之前也不會放棄尋寶的；至於小百合則沒有再讀書，她嘗試替真由紀變回從前正常那樣。她再三多謝我的幫助，並且叫我好好對待美雪。
「金田一，我們一定會再見的，因為你是我最重要的——」



後來我亦收到真由良的信，她說幹了這麼多壞事，本來也沒有甚麼好說，可是卻很想將心裏的說話講出來，考慮了很久才決定寄信給我。

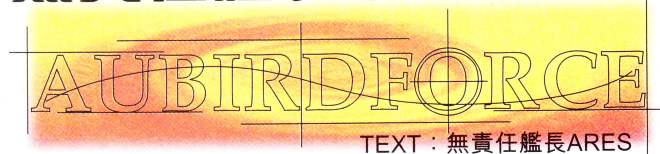


她非常後悔殺死了三人，尤其是親生的父親，說到底他也很關心失踪了的真幸；另外她很想返回悲報島與真由紀和小百合，一起在夜空望着在九泉之下安息的真幸。
「真的很多謝你，金田一。」





無責任艦長手冊 Vol.5



TEXT：無責任艦長ARES

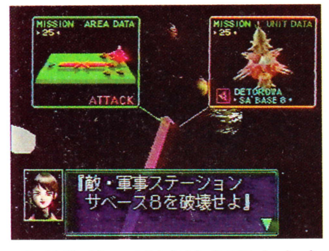


製造商：BANDAI
售價：6800 日圓
容量：CD-ROM
記憶：4 BLOCK

終於，《AUBIRDFORCE》的攻略也到達最後階段了，於今期迪美娜斯解放軍便會完成光復祖國的大業，《AUBIRDFORCE》的攻略亦將會告一段落。不過在踏上這條勝利之路前，玩者首先便要與宿敵——迪度羅華軍的尼奧漢將軍作出最後決戰，同時會在最後戰中遇上前所未有地強的巨大戰艦，戰鬥中玩者只要稍為在戰略上出錯便會前功盡廢。

MISSION 25

占領軍





勝利條件：毀滅敵方軍事太空站8號基地
指定步數：24
艦載機出擊數目：5~9

友軍

驅逐艦

座標——X：03．Y：03．Z：04／HP 640

巡洋艦

座標——X：04．Y：04．Z：09／HP 840

萬能局地戰鬥機

座標——X：02．Y：02．Z：03／HP 360

重裝型裝甲服

座標——X：02．Y：02．Z：09／HP 450

重裝型裝甲服

座標——X：03．Y：03．Z：10／HP 450

目標——8號基地

座標——X：09．Y：26．Z：06

HP——2800

我方補給

機師

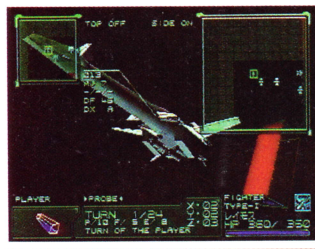
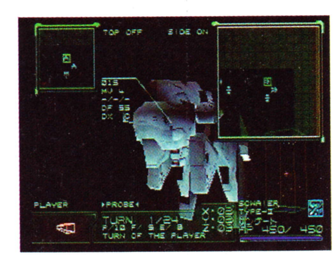
2人

武器

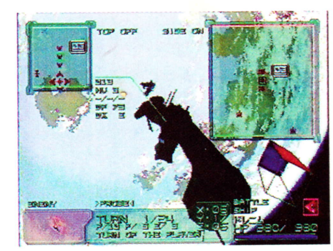
MS×4
LG×2
MG×1
RF×2
RK×1
GN×1

敵兵力

重裝型重量級裝甲服——×4．@ HP：420

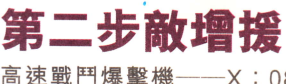




戰艦——×3，@ HP：980
8號基地——×1，@ HP：2800

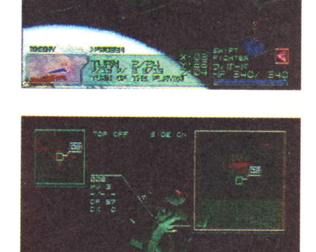
敵座標

重裝型重量級裝甲服——X：05，Y：17，Z：06
重裝型重量級裝甲服——X：06，Y：16，Z：06
重裝型重量級裝甲服——X：06，Y：18，Z：06
重裝型重量級裝甲服——X：07，Y：17，Z：06
戰艦——X：06，Y：17，Z：06
戰艦——X：08，Y：21，Z：03
戰艦——X：09，Y：23，Z：10
8號基地——X：09，Y：26，Z：06



第二步敵增援

高速戰鬥爆擊機——X：08，Y：26，Z：04／HP：340
高速戰鬥爆擊機——X：07，Y：26，Z：06／HP：340
高速戰鬥爆擊機——X：09，Y：26，Z：08／HP：340
高速戰鬥爆擊機——X：09，Y：28，Z：06／HP：400





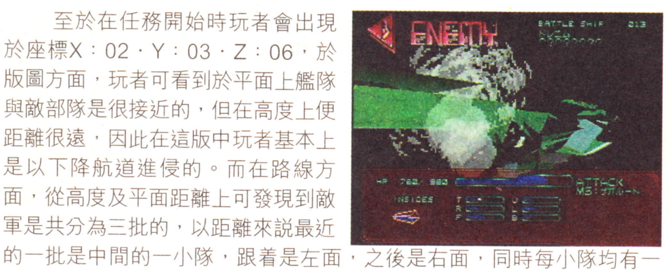
無限敵增援

汎用型重量級裝甲服——HP：400

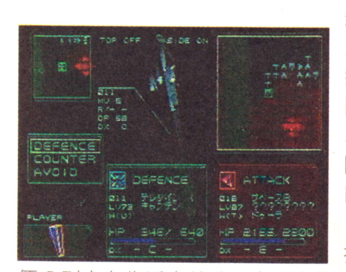


攻略

於上一戰中，我軍大敗迪度羅華聯邦軍的最強艦隊，而這對於奪回母星及光復迪美娜斯王國可說是一重要基石，同時，司令部亦正式進行這復國一戰，實行最終行動「LANDING，THE，EAGLE」。然而，在進行這復國一戰前，為更減少行動的阻滯，故司令部下令玩者的游擊艦隊前往將敵軍的兵工廠——軍事太空站8號基地破壞，以切斷迪度羅華軍的主補給，同時確保我軍的制宙權，令復國行動的基礎更堅固。之後，迪美娜斯全軍便會作出總攻擊，向母星上的各敵軍據點進發，而由於前首都菲路便是星球上的重鎮，因此行動的最終目標便是前首都菲路，只要能順利解放首都便可說成功將母星奪回，成功光復祖國。



至於在任務開始時玩者會出現於座標X：02，Y：03，Z：06，於版圖方面，玩者可看到於平面上艦隊與敵部隊是很接近的，但在高度上便距離很遠，因此在這版中玩者基本上是以下降航道進侵的。而在路線方面，從高度及平面距離上可發現到敵軍是共分為三批的，以距離來說最近的一批是中間的一小隊，跟着是左面，之後是右面，同時每小隊均有一艘戰艦作小組指揮，正所謂擒賊先擒王，為盡快切斷對方部份的無限補給，故玩者要以中、左、右的次序下降，同時在擊毀只有數台的艦載機後以最高速度擊沉該隊的主艦。至於在陣式方面，其實玩者是不用像以往般四處跑的，因為這版的平面實在太小了，故母艦及本身的艦載機隊只要保持在中線，而兩艘友艦及其艦載機隊便分別守在靠近中線的左右兩旁便行，因為當中降到攻擊範圍時對方便會主動出戰，故玩者只要稍微作出重點調陣，將主力轉移至右方或左方便OK，不過最重要的便是各機要以機首向下的體勢下降，否則便會被攻擊到裝甲最弱的機底，無謂地受到較大的傷害。至於在戰事的末段，玩者便要向8號基地展開攻擊。由於這軍事太空站是敵方的兵工廠，所以戰鬥中玩者只要毀滅一小隊戰機，基地也會再派出裝甲服部隊前往增援，因此在這版中敵增援是真真正正的無限出現，故在將所有艦隻及附近的艦載機消滅後，玩者便要乘着只有兩至三台裝甲服剛在基地出動時展開攻勢，務求速戰速決，以免因被大量裝甲服圍攻而功虧一簣。在攻略基地方面，基地不論任何方向也有射程十分遠的大砲防衛，而且攻擊力除強大外更有爆破特性，因此在攻擊基地時玩者定要命各機保持一定距離。至於戰術上，玩者最好以母艦為中心，同時以兩艘友艦各註左右同時夾擊，當然，為求速戰速決及牽制出迎的艦載機隊，最完美便是以有艦上有爆破能力的飛彈作主攻，當彈藥用盡及基地只剩下少量HP時才以艦載機空群出擊，故此之前在對付敵方戰艦時便最好稍為留力，以其他武器迎擊。





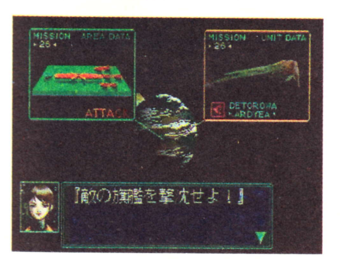




MISSION 26

敵將尼奧漢

勝利條件：擊沉敵軍旗艦
指定步數：22
艦載機出擊數目：5~9

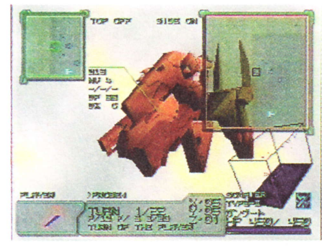


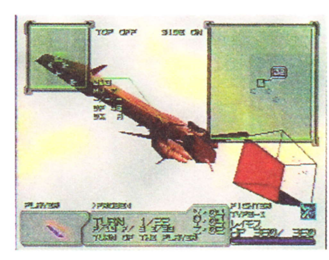


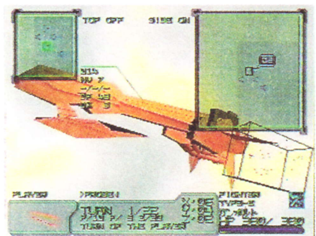
友軍

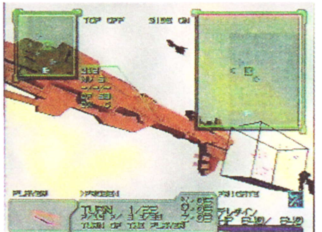
驅逐艦
座標——X：05，Y：05，Z：03／HP 640
驅逐艦
座標——X：07，Y：06，Z：04／HP 640
萬能局地戰鬥機
座標——X：04，Y：04，Z：02／HP 360
重裝型裝甲服
座標——X：05，Y：05，Z：01／HP 450
戰鬥攻擊機
座標——X：06，Y：04，Z：02／HP 380











目標——
敵軍旗艦（高速戰艦）

座標——X：09．Y：10．Z：26
HP——1200





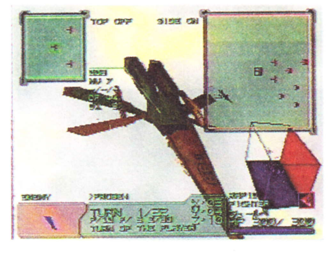
我方補給

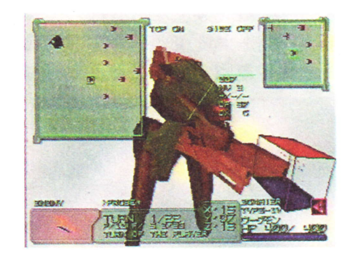
武器

MS×1
RF×2

敵兵力

高速戰鬥機——×3．@ HP：300
汎用型重量級裝甲服——×3．@ HP：400
戰艦——×6．@ HP：980





汎用型裝甲服——×3．@ HP：360
戰鬥爆擊機——×3．@ HP：380
重裝型重量級裝甲服——×4．@ HP：420
高速戰艦——×1．@ HP：1200

敵座標

高速戰鬥機——X：05．Y：04．Z：10
高速戰鬥機——X：03．Y：03．Z：12
高速戰鬥機——X：07．Y：05．Z：12
汎用型重量級裝甲服——X：15．Y：07．Z：13
汎用型重量級裝甲服——X：17．Y：08．Z：15
汎用型重量級裝甲服——X：13．Y：06．Z：15
戰艦——X：05．Y：04．Z：14
戰艦——X：04．Y：03．Z：15
戰艦——X：15．Y：07．Z：17
戰艦——X：08．Y：14．Z：18
戰艦——X：10．Y：16．Z：18
戰艦——X：14．Y：06．Z：19
汎用型裝甲服——X：11．Y：15．Z：15
汎用型裝甲服——X：17．Y：13．Z：15
汎用型裝甲服——X：09．Y：14．Z：16
戰鬥爆擊機——X：07．Y：14．Z：20
戰鬥爆擊機——X：11．Y：16．Z：20
戰鬥爆擊機——X：09．Y：15．Z：22
重裝型重量級裝甲服——X：08．Y：10．Z：25
重裝型重量級裝甲服——X：09．Y：10．Z：25
重裝型重量級裝甲服——X：10．Y：10．Z：25
重裝型重量級裝甲服——X：09．Y：11．Z：25
高速戰艦——X：09．Y：10．Z：26

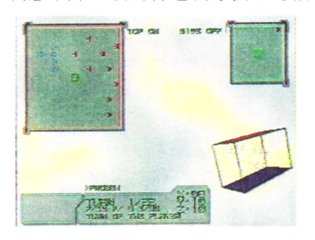
無限敵增援

汎用型重量級裝甲服——HP：400

攻略

在毀滅了迪度羅華軍的8號基地後，我軍已成功切斷了對方的主要補給來源，同時成功奪得制宙權。同時，我軍迪美娜斯全軍亦已向母星上的敵軍作出總攻擊，由於8號基地一役己令敵軍戰意下降，故於各地戰線我軍均相





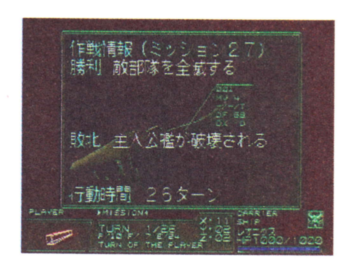
繼報捷，同時各據點敵軍相繼流竄，迅速逃往前首都菲路準備撤退。而迪美娜斯解放軍司令部有見於情勢完全處於有利我軍的狀態，因此決定向前首都進發，務求將母星上的佔領軍艦隊的旗艦擊沉，令敵軍軍心作進一步動搖，同時令敵軍更難作出撤退行動，以作出最後的追擊，完全將母星迪美娜斯解放。然而，就在玩者的艦隊受命前赴首都時便遇上前來截擊玩者的敵軍艦隊，而且這支艦隊更是迪度羅華軍，專責對付玩者所屬艦隊的對游擊戰艦隊的主力部隊，即由宿敵尼奧漢准將所率的艦隊。現在，於情勢上不論是局勢所致又或是命運的安排，玩者也不得不和尼奧漢准將這戰鬼作出最後決戰了，由為玩者只要能在此戰中得勝，那便等於打開了勝利之門。

於攻略要點上，任務開始時玩者會出現於座標X：08．Y：10．Z：03，在航道上母艦差不多與敵方的旗艦成一直線。至於在行動方面，難題所在便是於版圖上可看到敵人非常之「踏馬」，總機數足有廿三機之多，而最辣手的便是戰艦更有六艘，加上尼奧漢所在的目標旗艦——高速戰艦便有七艘，另計行動中不斷由各戰艦中出動增援的艦載機，簡單點來説以量來説敵方已有壓倒性的兵力。此外，加上這版敵軍的佈陣更用上之前未曾出現的真實戰術正統陣式，因此某程度來説這版絕對是一場戰術惡夢。不過，另一方面亦尤幸這版中友軍的出現及其兵力、位置也給了玩者一個重要的提示，簡單點來説遊戲的製作人員可説是「放了水」，只要玩者心水清及動動腦筋便不難突破，剩下的要點便是能否沉着應戰。

在戰術上，由於敵兵力實在太壓倒性，但另一方面玩者只要擊沉旗艦，那其他敵軍便會立刻撤退及完成任務，故在行動中不能如以往般貪心，在可容許的情況下除完成任務外亦同時將敵軍全滅，相對要與敵軍的增援賽跑，以速戰來令增援失去效用，即以最快速度擊沉旗艦，完成任務。而在自軍兵力方面，基本上它們是絕對可作出單獨行動的，加上在到達座標上其位置是直接面對位於左上方最近的一隊艦隊，而母艦方面亦如上文所説是與目標艦隻成一直線，故在戰術上玩者便要用上「陽動作戰」，即由友軍自行組成攻擊隊伍，揮軍直指最近的敵艦隊，即左上方的一隊，而母艦便暫時不要放出艦載機隊，並且在敵軍集中迎戰友軍時，一直保持高度及向敵旗艦直線全速推進。由於在上方的艦隊崩潰前，下層的敵艦隊是仍會按兵不動的，故只要友軍一直作出牽制及母艦保持全速前進，那麼在旗艦到達母艦的攻擊範圍時下方艦隊是亦位於原地的，而這時玩者便可以母艦及艦載機隊向目標旗艦作出集中攻擊。不過，當旗艦受到攻擊後，敵軍便會全軍移動，同時旗艦亦會主動駛到母艦前方，故這時玩者應留意各隊員的HP，同時對旗艦以外的敵機全不作理會，即使受到攻擊也不作反擊，寧作迴避或防禦，務求保留所有本錢以集中攻擊旗艦，基本上玩者只要能沉着應戰便一定能捱過此關，以最強火力及最快的速度將HP1200的旗艦擊沉，完成任務。

MISSION 27A
鷲飛舞降下了

勝利條件：將防衛區內所有敵軍全滅
指定步數：26
艦載機出擊數目：5~9

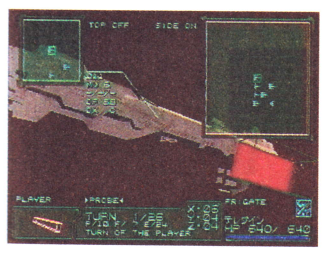
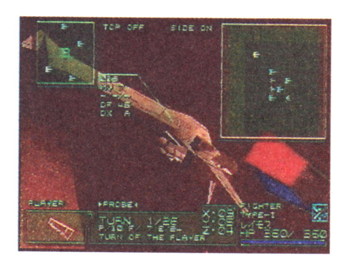
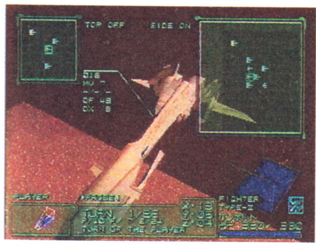
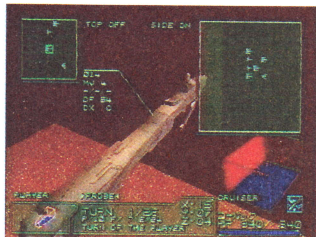



友軍

驅逐艦
座標——X：06．Y：04．Z：04／HP 640

驅逐艦
座標——X：08．Y：05．Z：06／HP 640

萬能局地戰鬥機
座標——X：03．Y：05．Z：04／HP 360

戰鬥攻擊機
座標——X：13．Y：06．Z：04／HP 380

巡洋艦
座標——X：15．Y：07．Z：04／HP 840

巡洋艦
座標——X：12．Y：06．Z：05／HP 840

重裝型裝甲服
座標——X：17．Y：07．Z：06／HP 450

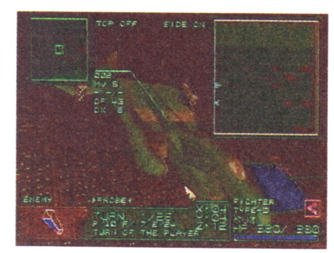
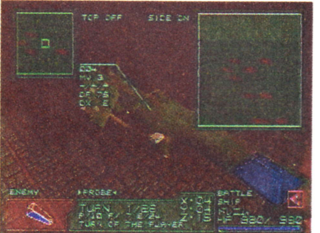
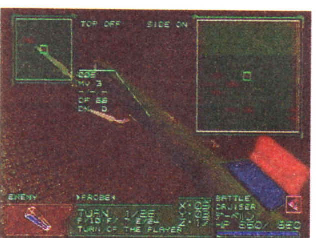
我方補給

機師
2人

武器
MS×1
MG×2
GN×1
RK×1



敵兵力
戰鬥爆擊機——×4．@ HP：380
戰艦——×3．@ HP：980
汎用型重量級裝甲服——×4．@ HP：400
巡洋戰艦——×2．@ HP：1200
重裝型重量級裝甲服——×4．@ HP：420
航空母艦——×1．@ HP：1000
戰車——×6．@ HP：300


敵座標
戰鬥爆擊機——X：04．Y：04．Z：12
戰鬥爆擊機——X：05．Y：05．Z：13
戰鬥爆擊機——X：03．Y：03．Z：13
戰鬥爆擊機——X：15．Y：10．Z：17
戰艦——X：04．Y：04．Z：15
戰艦——X：10．Y：07．Z：17
戰艦——X：16．Y：10．Z：19
汎用型重量級裝甲服——X：09．Y：07．Z：15
汎用型重量級裝甲服——X：11．Y：07．Z：15
汎用型重量級裝甲服——X：16．Y：10．Z：16
汎用型重量級裝甲服——X：17．Y：12．Z：17
巡洋戰艦——X：05．Y：03．Z：17
巡洋戰艦——X：17．Y：11．Z：21
重裝型重量級裝甲服——X：09．Y：07．Z：23
重裝型重量級裝甲服——X：10．Y：07．Z：23
重裝型重量級裝甲服——X：10．Y：08．Z：23
重裝型重量級裝甲服——X：11．Y：07．Z：23
航空母艦——X：10．Y：07．Z：24
戰車——X：16．Y：14．Z：25
戰車——X：05．Y：14．Z：26
戰車——X：10．Y：14．Z：26
戰車——X：13．Y：14．Z：27
戰車——X：08．Y：14．Z：27
戰車——X：03．Y：14．Z：27

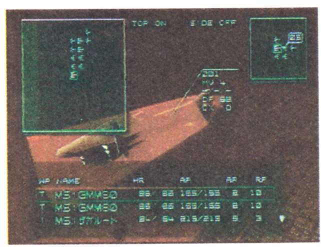
無限敵增援
重裝型重量級裝甲服——HP：420

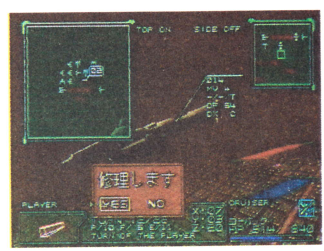


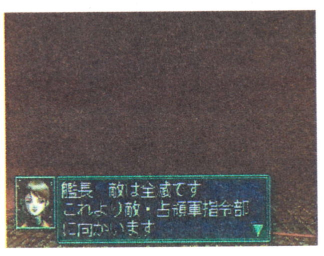
攻略

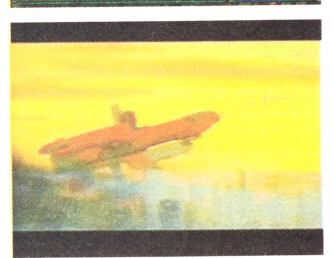
在打敗了敵將尼奧漢，擊滅了迪度羅華軍對游擊戰艦隊後，玩者便按照原定的指令前往首都菲路，進行最後的制壓行動。到了這時，迪軍娜斯軍的全軍作戰亦可說已到達最終階段，剩下來的只是將首都中的敵司令部佔領，重奪母星的控制權。但司令部既是重鎮，故亦理所當然地有重兵註守吧，因此在佔領司令部前，玩者便首先要突破前方的防衛區，同時將此防衛區內的敵部隊全滅，之後便以母艦接觸司令部，進行制壓行動。至於在這「27A」這版中，玩者便是要毀滅防衛區內的所有敵軍部隊，打開通往首都的通道。

但在敵兵力方面，這版中的敵軍不論於兵力及佈陣也比上一戰的尼奧漢艦隊更精良，而且同樣可說是近乎完美的陣式，故在這任務中玩者亦要全神集中於戰術及戰略的調整，否則便會陷於苦戰，相反戰術得宜便會輕鬆地完成，至於另一方面亦興幸可能已是最後一戰，故友軍今次的兵力絕對有助於玩者。因為在完成「27A」後是會立刻進入「27B」的，而兩版中間玩者除不能SAVE外，母艦所有數值，包括HP、彈藥及裝甲的防禦值也不會在「27B」中作出回復，因此為求於下一版中順利完成任務，故在這版中玩者應以友軍作主攻，而母艦則只擔任本身的艦載機維修補給，不作任何攻擊，留在後方保存實力。此外順帶一提，「27A」及「27B」均是在大氣圈內作戰的，故玩者進行任務前絕對要將所有武器轉為實彈武器，因為雷射兵器在大氣圈內不論是攻擊力及命中率均會下降一半的。而開始時玩者會出現於座標X：11．Y：02．Z：02，至於在敵陣方面，基本上敵陣是可分為右上，中線前方，中線後方，後左下及左中下共五批，至於在有利的攻略路線便順序攻擊右上兩艦，中線前一艦，中線後航空艦，後左下的數台艦載機及掉頭攻擊左中下的最後兩艦，而這次序的好處便是如以這路線攻擊，各敵軍便會在玩者開始攻擊中線後的航空母艦時才正式移動，但由於高度關係，敵軍的機動力亦不能進行增援，即玩者能將陣容龐大的敵艦隊分成各小隊逐個擊破，令戰況變得輕鬆。而在玩者本軍方面，以各成員的位置來看其實是頗鬆散的，故起步時位於右前的兩艘友艦可稍為前進，並由艦載機組成基本防線，至於左面的兩艦便全力向左方浮上作後方支援，之後在第二步及第三步便完成以母艦為中心，左右分別有一艘巡洋艦及一艘驅逐艦的陣式，但玩者定要緊記在這版中在戰術上是母艦保持在後方，以不發一彈不扣一點作最大目的，而艦載機隊則可加入友軍的陣營組成攻擊點，當受到重擊時便立刻返回母艦維修，因此玩者同時亦要留意母艦與主力部隊的距離，之免艦載機因無法維修而出現無謂的犧牲。至於到毀滅了中線前方的部隊後，後方由航空母艦率領的部隊便會出戰，而玩者便應盡速先將航空母艦擊沉，切斷敵方的無限增援。而在完成後，下方的部隊是會暫時不作移動的，這時玩者應將各艦隻的HP回復至可作戰級數，之後便繞到中下7方的艦隊後方及下降高度，從而向敵艦的後方攻擊。但這時玩者亦應將兩台左右的艦載機先將左後下的數台戰車消滅，免留後患，至於在剩下的兩艦方面，由於玩者已繞到其後方，故即使它們掉頭反擊亦已為時已晚，玩者只要集中兵力逐一擊破便能完成任務。







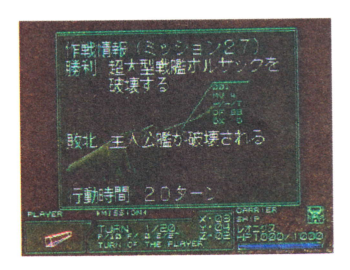


最後，當玩者完成「27A」這版便會進入「27B」，但在進入前，玩者竟看到首都中竟有一艘巨型戰艦突然起航，而實際上這台怪物便是玩者艦隊的最後惡夢！

MISSION 27B
驚飛舞降下了

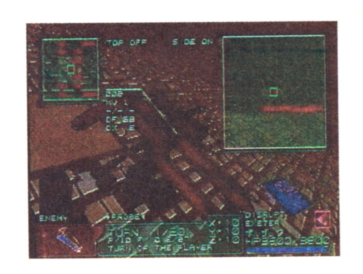
勝利條件：擊沉敵軍超大型戰艦
指定步數：20
艦載機出擊數目：5~9
友軍：——

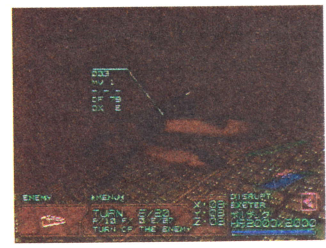




前段目標——超大型戰艦

座標——(爆破前)X：10．Y：10．Z：10
——(爆破後)X：08．Y：08．Z：08

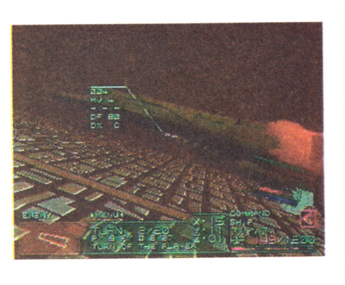




HP——(爆破前)3600
——(爆破後)2000

末段目標——高速戰艦

座標——X：15．Y：11．Z：01
HP——143



敵兵力

超大型戰艦(爆破前)——×1．@ HP：3600
超大型戰艦(爆破後)——×1．@ HP：2000

敵座標

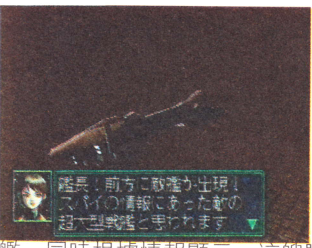
超大型戰艦(爆破前)——X：10．Y：10．Z：10
超大型戰艦(爆破後)——X：08．Y：08．Z：08

擊落超大型戰艦後敵增援

高速戰艦——X：15．Y：11．Z：01／HP：143

攻略

在突破前方的防衛區，將防衛區內的敵軍部隊全數消滅後，玩者本來是按照原定指令前往首都菲路進行最後制壓行動的。但這時，一艘超大型戰艦竟突然在首都起航，並且在玩者艦隊前出現，原來這便是情報人員之前所提及，敵軍秘密建造的超大型戰



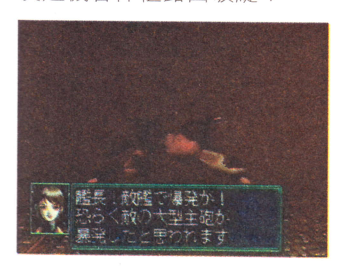


艦，同時根據情報顯示，這艘戰艦是可在可不受惑星重力影響，於重力下作出亞空間移動的。由於這艘超大型戰艦如成功以亞空間飛行來逃走的話，是會對迪美娜斯作出致命的影響的，故此玩者便受命不論如何，定要在這艘超大型戰艦移動至亞空間前將之擊落。





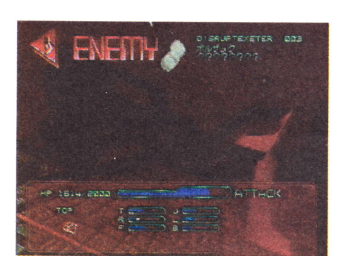
於這戰中，玩者眼前的超大型戰艦可說巨大得有點離譜，以玩者的母艦體積來說可說是老鷹與麻雀的分別，而就破壞力方面，兩者亦有雲泥之差，如玩者以母艦硬踫的話定必陷於苦戰，而且反被對方擊沉的比率更達至八成，因此在這真正的最後一戰中玩者絕對要智取，力敵的話便會學曉甚麼是螳臂擋車，老實說，即使於真實軍事行動中也絕對不能單靠力與量取勝的。而在戰鬥力方面，超大型戰艦的最強本錢便是它那一嘢可扣HP300左右兼有爆破效果，而且堅在樓下啲樓最可唔覺意爆三嘢就無啦啦變咗平地嘅大型主砲，此外便是它那3字頭四位數字HP及超強防禦力。好喇，對住啲隻尤如甲龍嘅敵艦究竟點入手呢？答案便是製造機會俾佢露出破綻！



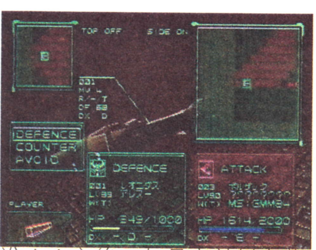


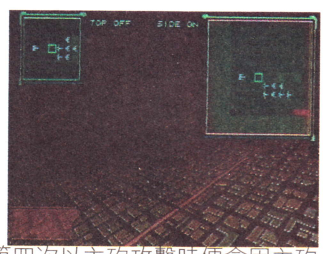
不過開估前首先說回進攻路線，任務開始時玩者會出現於座標X：08．Y：04．Z：02，這時版圖上只會剩下玩者的母艦及敵軍的超巨型戰艦，但由於母艦這時的高度實在太高，故玩者先要保持位置，以全機動力向下降，但記緊千萬不要在這時放出艦





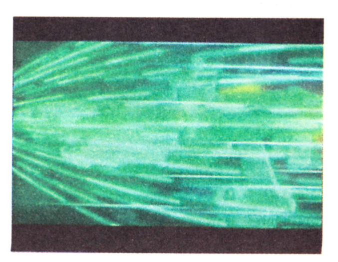
載機，否則會令全部艦員變成燒鷄。之後，敵艦便會向母艦前進及以主砲攻擊，但由於距離太遠，母艦是無法還火的，故一定要先作防禦。之後玩者便要立刻進行修理，而敵艦會再稍作前進到達母艦的攻擊範圍，這時母艦便可用有爆破力的飛彈還火，但當到玩者行動時便作出修理，記着！在這階段要點是只作修理，不作任何移動及進攻，只可在敵艦行動時以反擊來攻擊，以退為





進！！之後，如是者敵艦在作出第四次以主砲攻擊時便會因主砲負荷不了而發生爆炸！不能在這之攻擊中使用主砲，同時因主砲自爆而變成HP只有2000的形態。這時2000HP的敵艦便會立刻以兩種雷射武器及一種對艦級飛彈作攻擊，但可惡的是對方竟可一步作四次攻擊，之後更增至五次。因此在敵艦第四次再攻擊時





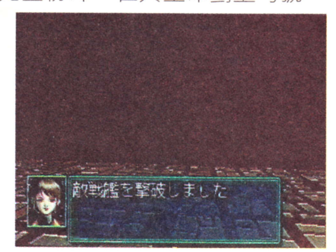
要防禦（四次），之後便立刻修理及放出艦載機部隊作埋身戰。在這時，敵艦的破綻便會表露無遺，各機只要保持貼在敵艦的前方及低一格高度便會只受到機槍攻擊，當然，由於位置不能停留所



有艦載機，故玩者應優先讓防禦力及HP也較低的機體留在這位置攻擊。而這時以全艦載機的密集攻擊加上母艦以對艦級的飛彈作長距離攻擊，敵艦那2000HP根本已沒有意義，基本上玩者只要不出現「太勇」的情況，保持沉着應戰的心態便可將之擊落。

不過，在故事的安排上當玩者除敵艦擊沉後，其實這艘超巨型戰艦是仍未消滅的，同時它會在差不多成為癈鐵的狀態強行作亞空間飛行，而後果便是在亞空間中因負荷過重而自爆。可是，事情卻仍未能完結，因為這時雷達竟探測到一艘新敵艦竟在左後下方出現，原來來者便是上一戰中受到重創的尼奧漢准將，然而這時留在迪美娜斯星的迪度羅華軍便只剩下他一人，同時其高速戰艦亦只剩下143HP，而玩者只要將母艦向左後下方移動便可以飛彈將這孤高的戰場之狼的野心完全粉碎，在其生命劃上句號。









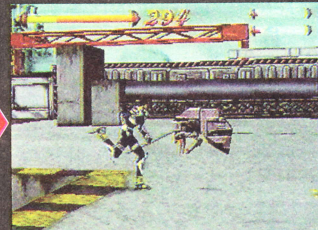
PS
製造商：BANPRESTO
發售日期：發售中
售價：5800 日圓
ACT

遊戲的開端

從保安機構中，專門輯捕通緝犯，同時以獎金為生的狩獵者依莉亞及其電腦拍擋波布得悉一名叫鳩魔的犯人竟偷走了哉依嵐單元。由於一直以來依莉亞也不斷對哉依嵐這種戰鬥生物窮追不捨，於是她們便決定接受這宗委託。此外，因為鳩魔如啟動單元的話，單元中的哉依嵐便會擺脱封印，到時後果便不堪設想。另一方面，狩獵者間的條例是如有狩獵者接受該宗案件的話，那麼其他狩獵者便不能插手該案件，因此在行動開始後，依莉亞便要在波布的支援下隻身進行任務。

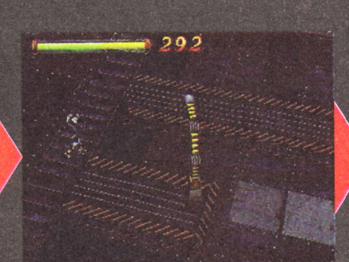
MISSION 1
THE WEAPON PLANT
SECTION 1

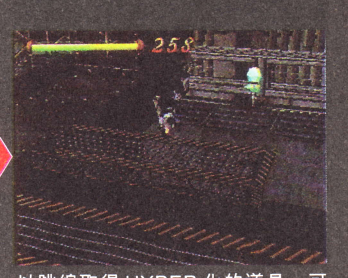

打敗敵人後是有補充能源的道具的


要小心這種敵人射出雷射

SECTION 2


中途會先打鳩魔，但不一會他便會逃走

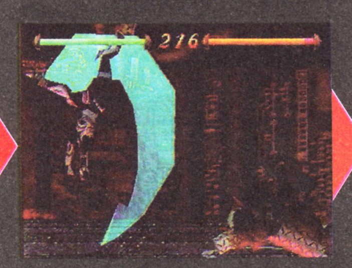

不要被這些吊臂打到

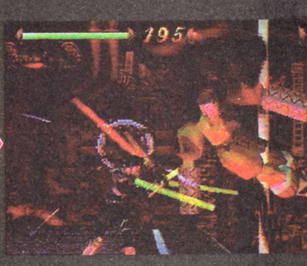

以跳線取得 HYPER 化的道具，可暫時加強速度及攻擊力

SECTION 3
中首領MACHINE SOLDIER


一開始便會遇到首領


先踢下段

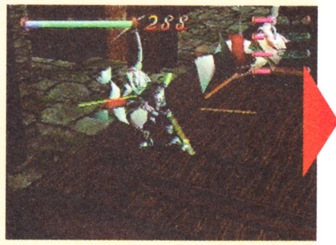

之後以必殺技追擊

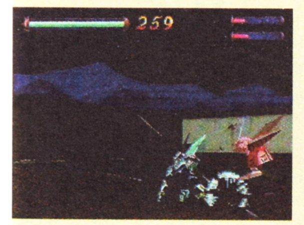

當他起身時以劍屈死他

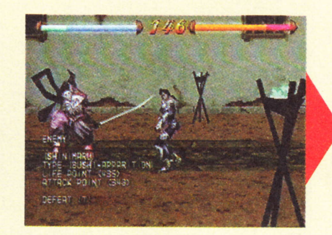
MISSION 2 THE GHOST CASTLE

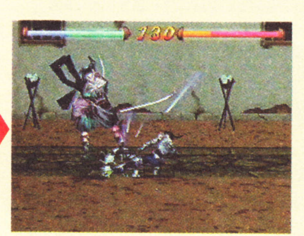
SECTION 1

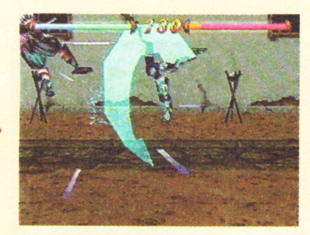
中首領 SHINIMARU


進城後如遭包圍可用劍解圍後跳線


這些兔仔要用下段踢

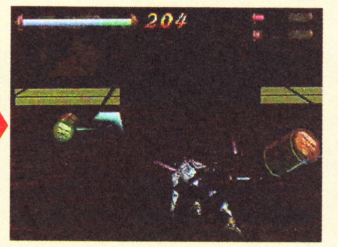

中首領 SHINIMARU


可前衝腳攻擊


第二腳後以必殺技追打

SECTION 2


這裏會出前兩名敵人，要用跳線拉開免被夾攻

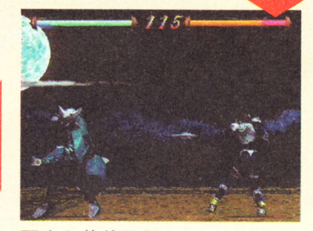

這種敵人要用掃腳對付



SECTION 3 首領 MONDO

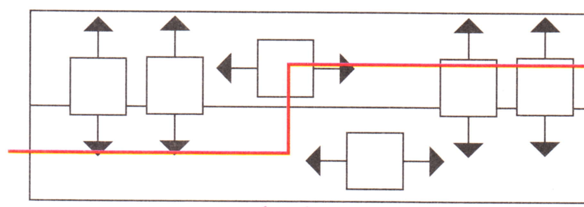

這便是此版首領 MONDO


可先用埋身大拳摔投


要小心他的飛鏢


趁他跳起用劍擊，遠距離便用前衝攻擊

MISSION 3 THE BIO-SHIP

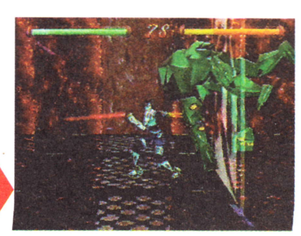


→ 石移動方向
→ 行走方向

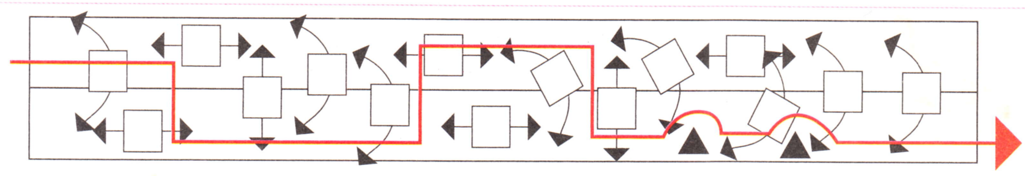
SECTION 1

中首領 RYOKUEN


中首領只要先前衝大腳攻擊


在他起身時用劍屈死他


要小心他的連續上段攻擊

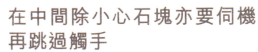


SECTION 2

→ 石移動方向
→ 行走方向



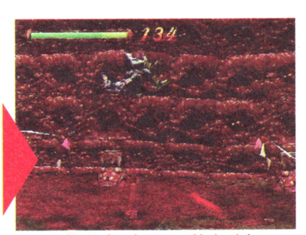
在這裏跳過觸手



在中間除小心石塊亦要伺機再跳過觸手

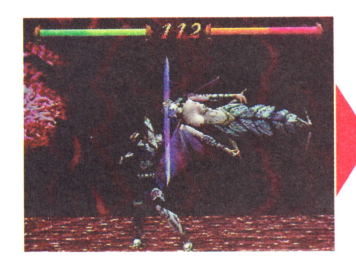


邊走邊跳越過觸手

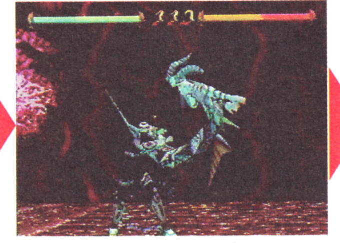


向你攻擊的怪鳥是不能打倒的，唯有速逃

SECTION 3　首領 HIME



首領會上段突進攻擊



最後會有一下段擺尾，要蹲下擋



小心由下段掃上上段的雷射



埋身有空擋便以劍攻擊，平時亦前衝攻擊

MISSION 4　THE POINT TOWN

SECTION 1　中首領 SHAMA

攻擊第一名敵人時不要用前衝攻擊，否則他會吃掉 HYPER 道具

一定要擋去雷射砲

這種敵人是會射上追尾飛彈的

首領是會轉身掃你下段的

要擋後立刻還擊

SECTION 2

要小心遠處飛來的飛彈

SECTION 3　首領鳩魔（HADOMA）

可趁機用摔投

小心他的劍擊

他會跳到後面，要立刻轉身打

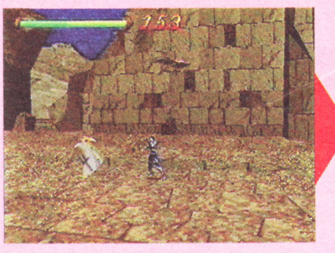
埋身擋後用劍，遠程用前衝大腳屈

MISSION 5

THE GIANT RUINS

SECTION 1

中首領 KABUTO



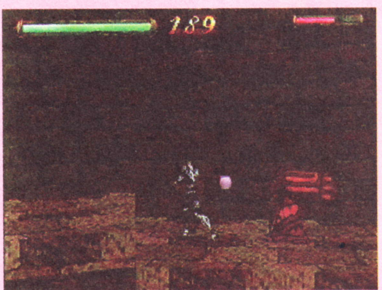
這些向你攻擊的怪鳥是打不到的，速逃

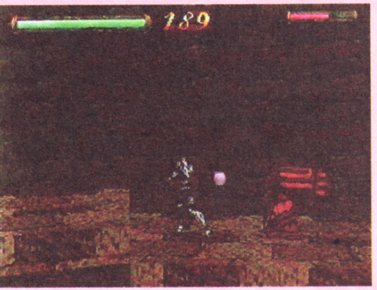


中首領只要一面防守一面掃腳便行

SECTION 2

中首領 KABUTO





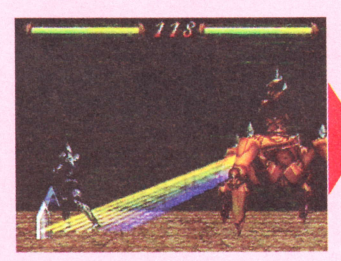
小心這些大量出現的砲台

高度的道具一定要食，因為是用來加時間的

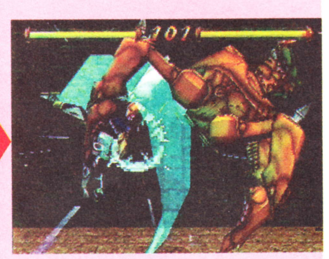
同時中首領剷腳便可對付

SECTION 3

首領 ABIRA



先擋首領的雷射砲

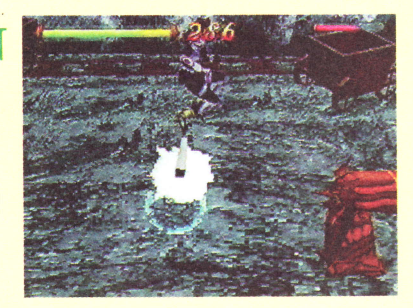


之後前衝重腳加必殺技追擊

MISSION 6

THE EVIL BASE

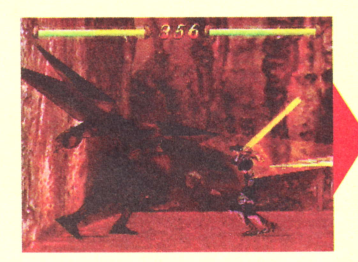
SECTION 1



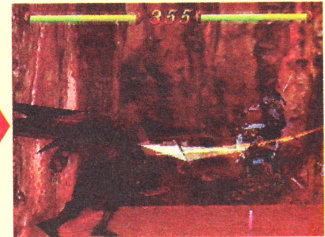
小心追尾飛彈

SECTION 4

最後首領 ZEIRAM



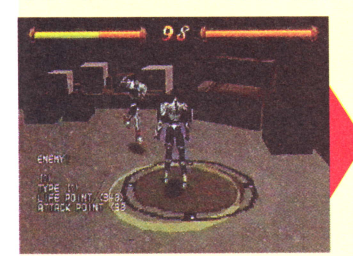
小心哉依嵐這攻擊



因為會從後方回力攻擊的

SECTION 5

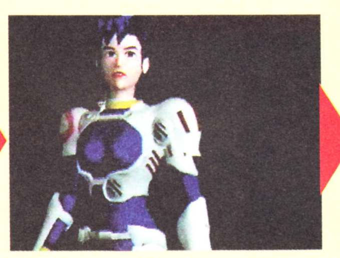
首領？（暗黑依莉亞）



自己打自己，要多擋後用劍及摔投



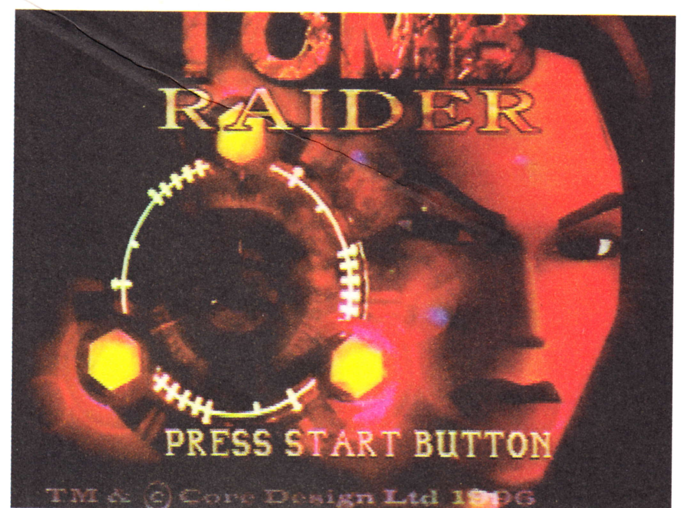
防守得好便不難打



終於爆機



在這畫面後會有秘技（廣告：請看秘技工場）



盜墓者 TOMB RAIDERS

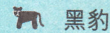
馬騮山大暴跳攻略第四回

文：米奇




圖例

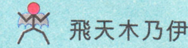

滾石


黑豹

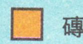

鱷魚

木乃伊

砲彈木乃伊


飛天木乃伊

人馬


磚

水池／水道

熔岩

單向斜台

跳

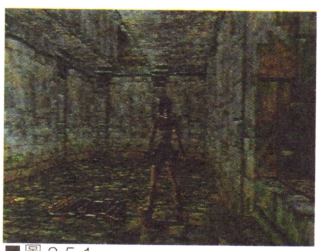
前進方向

觸發臨界點

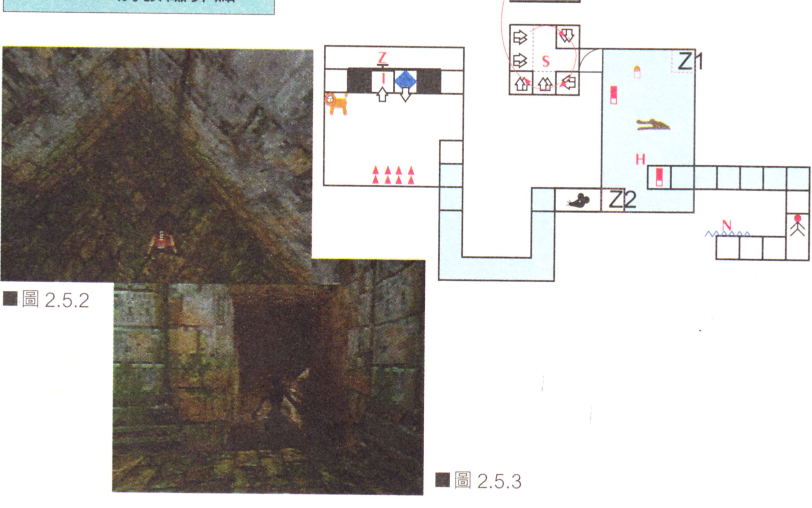
ADVENTURE 2.5　秘密點補遺

上期刊出後，米奇收到兩位熱心讀者梁兆明和GEORGE TANG來信及致電提供所發現到的秘密點，在此先表示感激。這兩個秘密點都已被評為三級好料，兩位將會收到本刊發給的人費以作獎勵。閒話休提，讓米奇把修正後的地圖刊登出來吧。

第一個秘密點是從通過單向急流後那個老鼠房間三樓的東邊虎牙閘入口進去的，當你打倒皮亞、通過虎閘和打死鱷魚之後，就會下到去有兩排散彈和一排密林彈的大房間（H：圖2.5.1），假如你細心看的話，就會發現在房間的西南角和東北角各有一塊顏色明顯不同的地板（Z1和Z2：圖2.5.2），那兩塊地板就是秘密點的觸發點。你先走到西南方的Z1去，然後再走到東北方的Z2去，那麼位於房間東南面的秘密點的暗門就會打開（圖2.5.3），裏面有四個不同方向的單向斜台，秘密點寶物就藏在上面的平台中。假如大家跳過ADVENTURE 2.1的秘密點的話，相信很快就會想出跳到上面的方法——對，就是先走到房間南面面向東邊的斜台（圖2.5.4），然後按↑＋□不放向前跳，那麼莉娜就會自動不停向各個跳台跳過去，等到從最後一個斜台跳起後，就要立即改按×掣，那就可以抓住上面的斜台邊了。

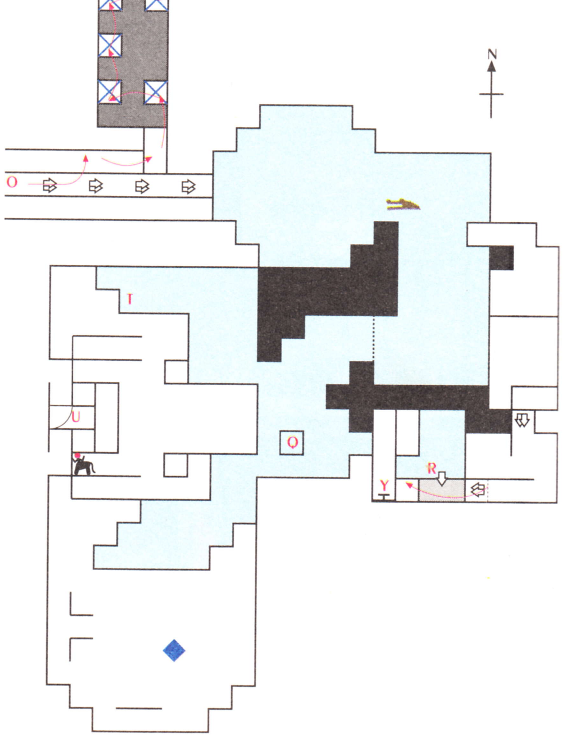

■圖 2.5.1

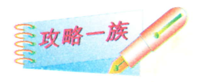
第二個秘密是在那段長長的單向斜坡之中（O）。首先要在SAVE之後靠到最右邊才滑下去（圖2.5.5），當莉娜滑到半路中途時，畫面會突然的撤換到從單向斜坡之下往上看（圖2.5.6），你要在這個時候立即按←＋□向左去，經過一輪彈跳之後，莉娜就會在左邊的一個平台上着地（圖2.5.7），這個平台就是秘密點的入口處。接着，就是要跳到真正的秘密點去。房間中有五塊以碎石板來造的平台，你要一口氣跳到盡頭去，中途不可以停下來，一旦其中一塊失手了也得重頭再從SAVE POINT開始過。跳躍的按掣程序是：↑＋□←↑↖→↑，以上的按掣都要在緊按□掣的情況下騰空時進行，假如你發覺莉娜跳到左邊第二塊平台後需要助跑才起跳的話，就表示你已經失敗了，需要把起跳點後移半步。只要多練習幾次的話，應該是可以過關的。



■圖 2.5.2

■圖 2.5.3






■圖 2.5.4


■圖 2.5.5


■圖 2.5.6


■圖 2.5.7

ADVENTURE 3.2 OBELISK OF KHAMOON

■圖 3.2.1

■圖 3.2.2

■圖 3.2.3

地下層

一樓

埃及的第二版是個很煩的地方，因為房間多而分散。開始的時候只是一味的向前走，走到路的盡頭是一段分支路，東邊是上了鎖的房間，西邊的房間就有四支柱（圖3.2.1），柱下都是可以拉出來的磚頭。西面牆靠南的磚頭除了有頭黑豹等着你之外便甚麼也沒有，不開也罷。先拉開南面牆靠西的磚頭去取藥和子彈，然後就拉開靠東的磚頭，潛到西北面去取分支路東邊房間的鎖匙（A匙；圖3.2.2）

打開A鎖除了打分支路東邊房間的門外，還同時開啟西邊房間北牆高處的門（圖3.2.3）。拉一塊磚以便攀上去，SAVE之後就要預備密林或雷明登去跟上面房間中的木乃伊搏命。對付這木乃伊，最好是衝進房間去，因為裏面較為空曠，逃也可以逃得快一點。

打敗了木乃伊之後，就開始這一版的正式任務——取得四件祭品。先拉下房間東北面的槓桿G，然後從東南面的山口走到水池房間取得西邊的祭品EYE OF HORUS（圖3.2.4）。接着，就正式從分支路走進水池房間，游水到南面最右邊的一條柱去（圖3.2.5），那是通往另一個房間的通道。

打倒這個房間的兩頭黑豹之後，又是爬山的時間，大家以上兩期所說到的在邊緣按↓↑口×的方法來跳躍應該不可能失敗的。跳到最上層SAVE之後，就準備往上面的房間去對付那隻木乃伊（圖3.2.6）。在這一層本來的目的是消滅了木乃伊之後從上層房間的洞穴M跳到下面的斜坡房間去取得其餘的祭品，和拉下平台上的槓桿H的，不過除此之外，你還可以在這一層中取得很多道具，而從槓桿H往西走到三支柱旁的凸出的位置

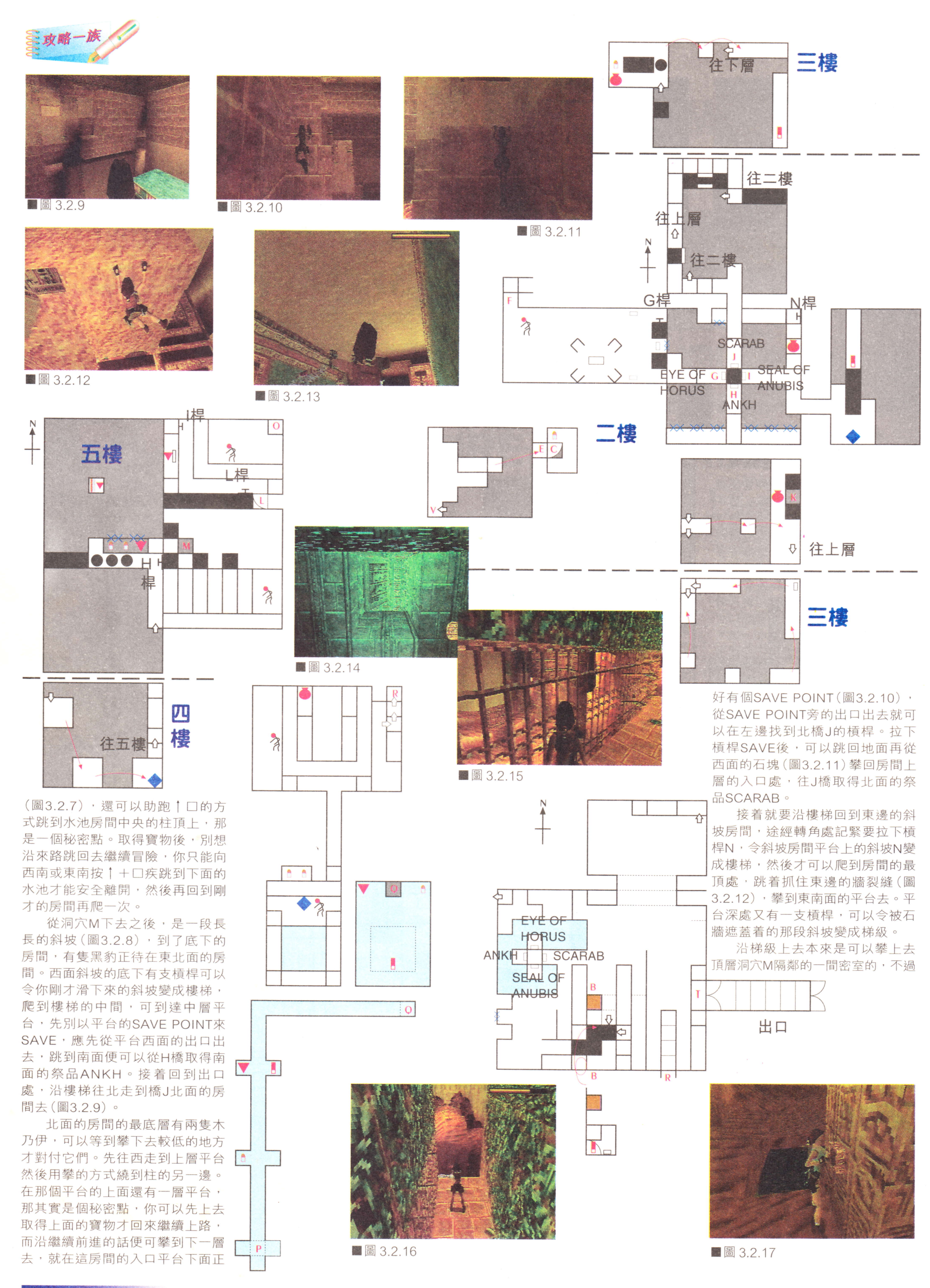
■圖 3.2.4

■圖 3.2.5

■圖 3.2.6

■圖 3.2.7

■圖 3.2.8



■圖 3.2.9

■圖 3.2.10

■圖 3.2.11

■圖 3.2.12

■圖 3.2.13

■圖 3.2.14

■圖 3.2.15

■圖 3.2.16

■圖 3.2.17

(圖3.2.7)，還可以助跑↑口的方式跳到水池房間中央的柱頂上，那是一個秘密點。取得寶物後，別想沿來路跳回去繼續冒險，你只能向西南或東南按↑＋口疾跳到下面的水池才能安全離開，然後再回到剛才的房間再爬一次。

從洞穴M下去之後，是一段長長的斜坡(圖3.2.8)，到了底下的房間，有隻黑豹正待在東北面的房間。西面斜坡的底下有支槓桿可以令你剛才滑下來的斜坡變成樓梯，爬到樓梯的中間，可到達中層平台，先別以平台的SAVE POINT來SAVE，應先從平台西面的出口出去，跳到南面便可以從H橋取得南面的祭品ANKH。接着回到出口處，沿樓梯往北走到橋J北面的房間去(圖3.2.9)。

北面的房間的最底層有兩隻木乃伊，可以等到攀下去較低的地方才對付它們。先往西走到上層平台然後用攀的方式繞到柱的另一邊。在那個平台的上面還有一層平台，那其實是個秘密點，你可以先上去取得上面的寶物才回來繼續上路，而沿繼續前進的話便可攀到下一層去，就在這房間的入口平台下面正好有個SAVE POINT(圖3.2.10)，從SAVE POINT旁的出口出去就可以在左邊找到北橋J的槓桿。拉下槓桿SAVE後，可以跳回地面再從西面的石塊(圖3.2.11)攀回房間上層的入口處，往J橋取得北面的祭品SCARAB。

接着就要沿樓梯回到東邊的斜坡房間，途經轉角處記緊要拉下槓桿N，令斜坡房間平台上的斜坡N變成樓梯，然後才可以爬到房間的最頂處，跳着抓住東邊的牆裂縫(圖3.2.12)，攀到東南面的平台去。平台深處又有一支槓桿，可以令被石牆遮蓋着的那段斜坡變成梯級。

沿梯級上去本來是可以攀上去頂層洞穴M隔鄰的一間密室的，不過

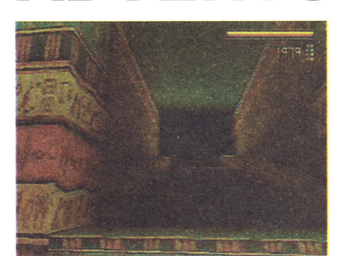
在攀上去之前，要先幹掉守衛房間的木乃伊，米奇就選用垂直跳着開槍的方式來射殺它（圖3.2.13），因為這樣即使用豆槍（手槍）也夠用，省回一點子彈。消滅了木乃伊攀上上層房間，便可以拉下槓桿I，把I橋放下來。在這房間南邊有道門可回到隔壁洞穴M的房間，再沿洞穴M下面的梯級便可輕易回到斜坡房間的中層平台。這時就是用這平台上的SAVE POINT來SAVE的時候了。

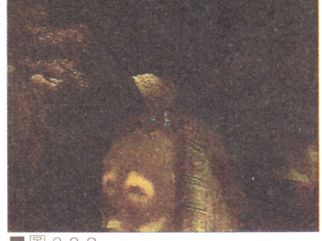
取得東橋的祭品SEAL OF ANUBIS之後，在水池房間水底下的一道暗門便會開啟（圖3.2.14），你可以直接從橋上跳下水去，不過在潛入暗門前請先看清楚米奇所畫的地圖，因為這條水道非常長，想一次過取得所有道具子彈的話不單要記熟寶物的位置，還要操作準確，不容有多少混亂。一旦發現自己不夠氣的話就要立即游回去，往前游的話未必會夠氣的。

經過漫長的水道之後便來到一個大廳的水池，先回氣之後再潛下去取子彈。大廳中有一隻木乃伊，等它走到大廳一邊時才在另一邊上岸去打它。大廳的北面有條通道，相信大家還會記得那就是上一版排沙桿所在的石像房間（圖3.2.15）。通道的盡頭有間石室，先別心急跳下去，要先解決裏面的木乃伊（圖3.2.16）。

石室的東北角有一個出口，那就是上一期地圖上標了？的地方，可以回到上一期那個獅身人面像的大廳。大廳西面水池中間那條柱上的西個鎖就是用來安放你剛才所取得的四件祭品的（圖3.2.17），次序是東面SCARAB、南面SEAL OF ANUBIS、西邊ANKH、北面EYE OF HORUS。放好四件祭品之後，在大廳東邊的大門就會打開，進入裏面就過版。

ADVENTURE 3.3 SANCTUARY OF THE SCION


■圖 3.3.1


■圖 3.3.2

一開始這一版，米奇就遇到一個大問題——為甚麼方向倒轉了的？無論如何，為了令大家玩起來方便，所以本版地圖是根據在遊戲中指南針所示的方向的。

一從樓梯步入穿堂，背後的門便會立即關上，先取得左右兩邊的子彈，然後就走上正面的樓梯，走不到兩步，前面就會有兩隻木乃伊衝下來熱烈歡迎你（圖3.3.1），你當然要用子彈來回敬。走到樓梯的盡頭是一間石室，裏面的高柱可讓你攀到上面去。

一攀上去，就是這一版的第一個大房間——獅身人面大廳（圖3.3.2），而你出來的地方，就是獅身人面像的後頸位置。這個房間有一隻木乃伊正在像下周圍走，要小心自這版開始，木乃伊已不是傻瓜，它們一旦在遠處發現你，就會向你開火，它們的武器有兩種，一是攻擊力低的子彈，另一是攻擊力極強的火球，所以你別想先在獅身人面像上面用豆槍解決它，待會兒跳下去後才用密林槍決勝負吧。

在像的背部的東面牆上有一個可以攀上去的地方（圖3.3.3），沿那邊走會去到門M之下的斜坡。雖然你不能跳到斜坡之上，但當你試跳上去一次之後，就可以把躲在像背上的砲彈木乃伊引出來，你就可以從較高的位置解決它（圖3.3.4）。

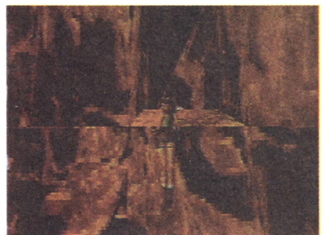
要對付像下的砲彈木乃伊，從像的北邊滑下去會較有利（圖3.3.5），因為那邊有較多柱位可供躲避。這個大廳可以稱之為馬騮山，因為有很多可供跳上攀下的地方，玩家簡直變了馬騮一樣。我們先從西面開始（請閱地圖），攀到平台F之後先往北邊跳上去到平台J，從平台J往上攀到上層再向南走，就會去到槓桿K那裏。在拉下槓桿K之前，應先裝備好密林槍，因為當槓桿K拉下後，你的正後面，就會有隻飛天木乃伊飛來空襲你（圖3.3.6），所以一拉下槓桿K之後就要走回西南面的牆角，利用莉娜本身的自動鎖上敵人的功能來向大廳中間開火，就可以在木乃伊飛到來之前消滅它。

在槓桿K的東南方向你會看到一個平台放了一排散彈，你是可以從槓桿那裏跳過去的，只要校準角度助跑就可以。再往東看去還有一個平台，同樣可以以助跑跳過去。要回到地面，可以跳到東面的平台，然後用後跳×掣的方式跳到下面去。

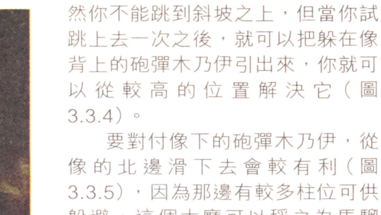
K槓桿所開啟的，就是你剛才從獅身人面像上滑下來的地方。K房間裏的目的就是要在不滑下水的情況下跳到東南面的平台去。方法是走到單向斜坡前站定，轉身背着單向斜台，按↓滑下去之後立即緊按×掣，那麼就可以在滑出斜坡之後抓住斜坡邊（圖3.3.7），然後按←橫移到那平台去。

從平台東邊的樓梯跑上去，又是一個類似的機關。先在第一個口路轉彎路到水池中取得金鎖匙，然後爬回樓梯去。繼續往南跑就會來到一個斜坡前，照同樣地在滑到斜坡底的最後一刻按跳掣跳到水池上的橋上去（圖3.3.8），用剛才所得到的金鎖匙開了南面的金鎖，北面房間的門便會打開。先別忙着衝入房間，要在房外打死裏面的人馬（圖3.3.9），才進去取第一個ANKH和SAVE。

回到獅身人面大廳，就要向北面的石柱群挑戰，先從最東面的石柱開始（圖3.3.10），跳到柱G之上，就可以攀到最頂的SAVE平台去。SAVE之後是一個虎牙閘（圖3.3.11），走到它面前約一個柱位左右，在虎牙閘合上的一刻按↑＋□就可以輕鬆過關。一直沿路走到東

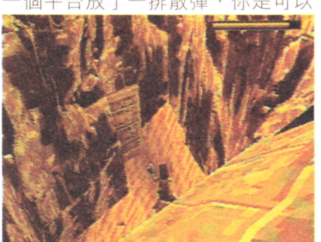

■圖 3.3.3

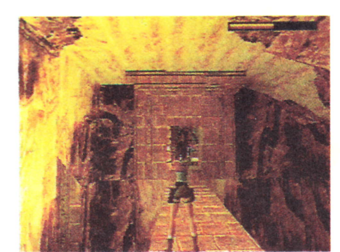

■圖 3.3.4


■圖 3.3.5

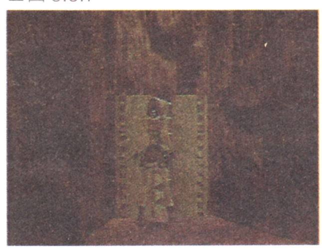

■圖 3.3.6


■圖 3.3.7

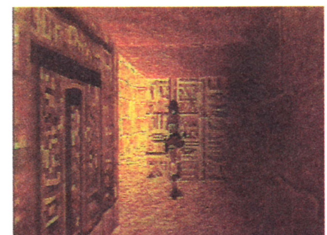

■圖 3.3.8


■圖 3.3.9


■圖 3.3.10


■圖 3.3.11


■圖 3.3.12


■圖 3.3.13



邊的橫桿M去，同樣地，在拉下橫桿之後就會有隻飛天木乃伊來對付你，得先裝備好密林槍，並用L1掣來找出飛天木乃伊的方向（圖3.3.12）。

用橫桿打開M門後，就要回到地面去。從柱G跳回地面的方法是不助跑而往柱G西北角的柱跳過去，然後才從那柱跳到下面的單向斜坡去。

接着，再次登上平台F，這次要在平台F往南跳到上層平台去，然後一直沿路走到東面盡頭，就可以攀到門M所在的平台去。門M裏面分了左右兩邊（圖3.3.13），應先從右邊把磚推到左邊去，借那磚作踏台攀到上面那層，先從房間外面打死裏面的人馬，再進去取第二塊ANKH。回到出口就可以SAVE。

得到了兩片ANKH，就可以以獅身人面像背上北邊的石頭C作踏台，靠右站助跑跳到獅身人面像的頭上去（圖3.3.14），像頭上有兩個鎖位，分別把兩個ANKH安裝上去，就可以打開像下的一道門（H），到這一版的第二個大廳去。

從門H跳下去，是個深得可怕的地下湖（圖3.3.15），先別急着用湖中唯一的SAVE POINT來SAVE。湖中有好些彈藥，但由於深得太過分，所以取寶物時不要太勉強，要留意是否夠氣。湖裏有兩個神像，像的腳底下各有通道和門，而在靠南面的死亡守護者像的腰間有一支橫桿L，不過未放水之前是拉不動的。先從死亡守護者像下的通道開始，拉下門邊的桿就會被門後的急流吸你進去裏面的房間（圖3.3.16），房間裏有多支柱，同樣是跳來跳去的去到北面的平台去，但要小心西北面出口處是個單向斜坡，而外面會有隻飛天木乃伊等着你，所以你應站在斜坡邊靜心等木乃伊飛來，用豆槍把它解決（圖3.3.17）。

打死木乃伊之後就可以以斜坡下的SAVE POINT來SAVE。這時你會發現原來這裏就是剛才的地下湖，只是水位下降到神像的膝蓋位置而已。不能游水就只以攀和跳的方式慢慢的攀到死亡守護者像上去。去到神像頭頂，你可以以助跑起跳的方式，從神像頭頂正中跳到湖中去（圖3.3.18），那是最快的方法。游到死亡守護者像的膝蓋之上就可以拉下橫桿L，打開靠北的知識之神腳下的門L。

從L門進去，是一串長長的迴轉通道，跑呀跑的，最後就會來到一條長長的通道，那其實是通回你最初進來這一版時的那個穿堂的，而通道的盡處就有塊ANKH，用來開啟穿堂另一邊的另一道鐵閘。小心

■圖3.3.14

■圖3.3.15

■圖3.3.16

■圖3.3.17


■圖 3.3.18

當你踏上NAKH所在的那片變了色的地板之後，鐵閘就會打開，外面的兩隻砲彈木乃伊就可以跑進來襲擊你，所以先別心急去取ANKH，應先打開鐵閘，然後回到通道深處，等木乃伊衝進狹窄的通道來跟你一對一搏命（圖3.3.19）。對付了兩隻木乃伊之後，還要利用通道的轉彎位作屏障，跟樓梯那邊的人馬駁火。殺敗三隻怪物後就可以施施然取得ANKH了。

■圖 3.3.19


■圖 3.3.20

利用ANKH打開穿堂南面的鐵閘（圖3.3.20），滑下斜坡，攀進大房間內，打死那個口水多過海水的傻瓜之後，就可以取得最後一塊SCION過版。

ADVENTURE 4.1 NATLA'S MINES

當莉娜取得全部SCION離開古墓之際，積奇蓮和三個手下已在門外等候，他們即時捉住莉娜，取走了SCION和她的佩槍（圖4.1.1），還想幹掉她，但勇猛的莉娜也不甘示弱，她不單逃走了，還偷偷潛入積奇蓮的遊艇，跟她們來到印度一個海島上一個屬於尼蘭度集團的礦場（圖4.1.2），看來SCION的秘密就在礦場之內。

由於這一版開始時莉娜沒有手槍，所以行動要格外小心。一開始時，莉娜身處水道中，應盡快游上水面。在小港口的西邊有一條瀑布，瀑布的背後其實還有通道，你應潛入水中，從下面繞過瀑布游進裏面去（圖4.1.3）。拉下通道內的槓桿A，然後回到港口，游到碼頭去。碼頭裏面有個礦洞的入口，不過現在正被一架鑽車阻擋着。先走到南邊一堆石圍着的一個木箱處把它拉出來（圖4.1.4），就可以通過A門去拉下槓桿B，這樣在瀑布通道深處的門就會打開，可登上瀑布頂去。

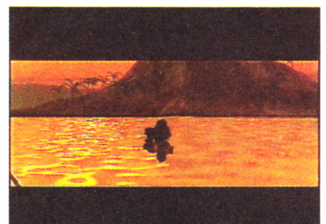
再次回到港口，游到瀑布後的通道去，一直沿路跑到頂樓平台，就可以跳到瀑布頂去。從那裏你會來到一個上面吊着一個房間的大廳（圖4.1.5），你第一階段的目的就是要找到三條保險絲，把房間放下來。先不理這房間，繼續往大廳深處走到礦洞中去，這裏西南北各有一個房間，先把房中的木箱拉到位置D的地方（圖4.1.6），以便跳到西北面有塊爛天花的房間上，也方便待會兒從上面的通道下來時，有個落腳點。從爛天花跳下去，沿通道跳下去，就可以去到開動港口那艘電船的槓桿（遙遠控制？），拉下它之後船就會漂到港口中間去。繼續向前走就可以去到通回礦洞的洞穴去。

往礦洞的西邊走去有一道門，那門會在你接近時打開，不過不久就會關上。你或許會覺得奇怪，這礦坑的滾石根本傷不到你，那有甚麼作用呢？原來這裏是要你跟上面斜路上的滾石賽跑，你要在上面的石滾到底之前跑進通道末的橫道中，慢一步那橫道也會給上層的滾石封閉，要從上層東面的通道出到門外重頭再來過。這裏的技巧其實很簡單，首先你要走進礦坑等門關起來，然後就按↓令莉娜盡量貼近門口，按一下L2掣令莉娜略為靠左一點，然後同時間按下↑+□，令莉娜立即向前跳，一直按着兩個掣不放，直到第二次再起跳之後，就要改為按↗+□，那莉娜就會在最後一跳時朝橫道跳過去（圖4.1.7），而在第三跳起跳之後，就要立即放開□掣，等莉娜在着地後立即起步，衝入橫道中。在橫道裏你會得到第一條保險絲。再往深處走是一個SAVE POINT，先SAVE然後仍要保持警覺，因為前面路的盡頭有兩塊滾石，參考地圖上的觸發臨界點，一超越臨界點就要立即逃向安全方向，那就不有問題。從斜路頂的洞穴攀下去，就可以回到礦坑，不過這裏好像有點BUG，有時礦坑的門會打開了，有時會關起來，假如關起來的話，就要從上層東邊的通道離去。

礦洞南面有個房間，那　有一條保險絲放了在運輸帶之上（圖4.1.8），可是由於運輸帶不夠一個人通過，一定要開動運輸帶令保險絲溜出來。不過由於通往開關的房間的門給封閉，所以現在甚麼也做不到。

沿來到回到港口，現在船已流到較北的地方，可讓你借船來作踏板，跳到碼頭北面堆了幾個木箱的一個空間（圖4.1.9）。攀過木箱是一條通道，裏面除了一排密林彈之外，留意一下的話，會找到一塊可拉出來的磚，那塊磚後面還有另一塊磚。由於這裏地方淺窄，如果你不先把拉了出來的磚塊推到一邊（圖4.1.10），而是一味的把磚頭拉


■圖 4.1.1


■圖 4.1.2

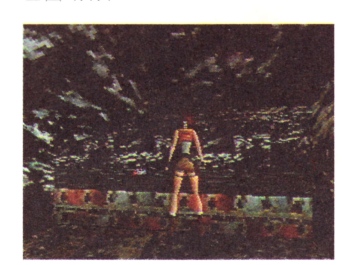

■圖 4.1.3

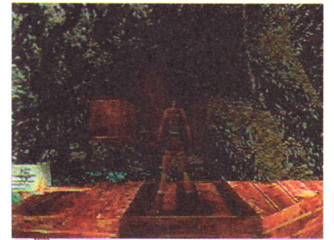

■圖 4.1.4


■圖 4.1.5


■圖 4.1.6


■圖 4.1.7


■圖 4.1.8


■圖 4.1.9



■圖 4.1.10


■圖 4.1.11


■圖 4.1.12

出來的話，就會弄至無法進入後面的通道的慘況。

把磚塊推好之後，就可以進入磚塊後面的通道，拉下開動鑽車的槓桿，令鑽車從礦坑跑出來(又是遙遠控制？)。

游到碼頭那邊，走進鑽車原來的位置，會見到一塊磚，把它推進去之後，就可以攀到後面通道中間天花上的一個密室去(圖4.1.11)，拉下裏面的槓桿就可以打開通往運輸帶開關掣的門。

回到通道後繼續深入通道，會發現前面是個空曠的礦洞，而且不遠處地上有一條保險絲。要小心這裏面有個積奇蓮的手下，米奇暫且叫他NP(NOTHING PERSONAL)，他身上有你的密林槍。現在你身上甚麼武器也沒有，不可能和他硬拼。從遊戲的角度來看，只要你不超越觸發臨界點的話，NP是不會被觸動的；而NP的觸發臨界點卻非常之闊鬆，只要你安分守己，只行去可以取得保險絲的地方，取了保險絲便走，是不會觸發到他的。如果你「臀部痕癢」的話，你甚至可以跳過左東邊的岩漿坑道，繞過石柱堆，沿着南邊山崖向西走，只要你沒有超越臨界點，就可以慢慢欣賞NP先生的硬直姿態(圖4.1.12)；不過當然，未被觸發的NP先生是打不死的，你休想出術。

取得保險絲之後就要回到瀑布頂的礦洞，到運輸帶的房間拉下開關，取得最後的保險絲。回到天花上吊了個房間的那大廳，走到南面的控制室，把三條保險絲都放好(圖4.1.13)，天花上吊着的房間就會掉了下來。走進房間內就會找回你的手槍(圖4.1.14)。有了武器，就可以去對付NP先生了。

攀到房間頂，向東看去有條通道，要助跑才能跳到那邊去。在通道入口不遠處的南邊，有一個可以攀上去的洞，攀進去就會見到一道門，一進去門就會上。通道的盡頭有兩條斜坡，斜坡之間夾着一塊木板蓋，當你一滑下斜坡，木板蓋就會打開，讓你到下面去享受「溫泉浴」，而在木板蓋的東邊，就是秘密點的所在。要成功攀上秘密點，要知道這木板蓋的秘密——原來木板在觸發了之後隔一段時間就會自動關起來，自此之後木板蓋就不會再打開，跟地板無二，那時你當然可以站在上面攀進秘密點裏去了。

至於要在觸發了它之後還不會掉下岩漿池去的方法，就是在滑下斜坡後立即按↑+口跳向前面的斜坡，只要你不放手莉娜就會不停的彈來彈去(圖4.1.15)，停留在空中。彈了三、四下左右，木板蓋就會關上，到時放手就可以了。

取得秘密點的寶物回到通道，繼續往深處走，就可以回到港口的SAVE POINT處SAVE。接着就是這一版的第二階段任務——灼熱！火炎山地獄！

回到鑽車礦坑深處的大礦洞，觸發NP先生，跟他來場生死戰吧。由於你所用的是手槍，所以打起來會很吃力，但不打死他的話就取不到密林槍，往後會更吃力，所以即使花多些藥包也值得。以柱作掩護，彈跳來閃避，小心掉下岩溶泉，在礦洞入口那邊跟他決鬥會較安全——能說的就只有這些了，自己「執生」啦。

打敗NP先生之後，就走到NP先生剛才硬直的地方，下面有個SAVE POINT(圖4.1.16)，攀下那裏之後最好先SAVE，然後就開始「溫泉之旅」。在SAVE POINT的平台走到南邊的邊緣背着大岩泉按↓×後跳攀住平台邊，然後放開×掣之後再立即按×掣，就可以抓住下一層的平台。只要小心地攀着石縫橫移，就可以來到大岩泉東南面的通道，穿過通道就可以來到岩泉西面的石柱群(圖4.1.17)，這裏有些地方有左右兩條柱，一眼就看得出斜台型的柱是站不住腳的，向較平坦的柱助跑跳過去。

跳到第二排柱時，你會在右邊發現一個洞(圖4.1.18)，那就是秘密點。秘密點被一個木箱所檔，你一衝到木箱前就要把它推進去，否則左邊滾過來的大石就會把你壓死。進到秘密房間，把木箱拉到中間去，從靠西的天花攀到上層去，上層房間有一大藥包和一排烏茲彈，但那只不過是前菜，因為你可以進入西邊的通道，跳回剛才滾石的通道，那裏竟然放了支散彈槍、一排烏茲彈和一個大藥包哩(圖4.1.19)！

再次回到上層秘密房間，從南面的V點跳回入口處，繼續剩餘的跳柱旅程。柱陣之後，又是一個斜台陷阱，這裏不宜從斜台直接跳到對岸，應背着斜台滑到下層去，然後在下層以不助跑的方式跳攀住對岸的邊緣。

再往前走是一個放了幾個木箱的穿堂，穿堂的東邊是個應該是朝東走的通道(Z房；圖4.1.20)，不過現在被大石阻隔，不能前進。Z房的北邊上面有一個入口，把穿當其中一個木箱拉過來作踏台就可以攀上去。在SAVE POINT SAVE完，跑上斜坡之後，就是一個2×2的岩泉，這下就不可以直接跳過去了，要以左右兩邊的斜坡作中轉站，跳到斜坡後還不要亂動，因為　面還有一塊滾石正在滾出來(圖4.1.21)，給它擦中也會死的哩。過了岩泉往前走，就會出到大岩泉的東面平台，可以取得密林彈，拉下平台上的槓桿就可以令阻塞Z房間的石頭倒下來。

回到倒塌後的Z房間繼續往東走，會來到一間白雪雪的大廳，大廳中有很多寶物，又有秘密點，不過最先出來迎接你的是一位拿烏茲槍的滑板小子(圖4.1.22)。如果你

■圖 4.1.13

■圖 4.1.14

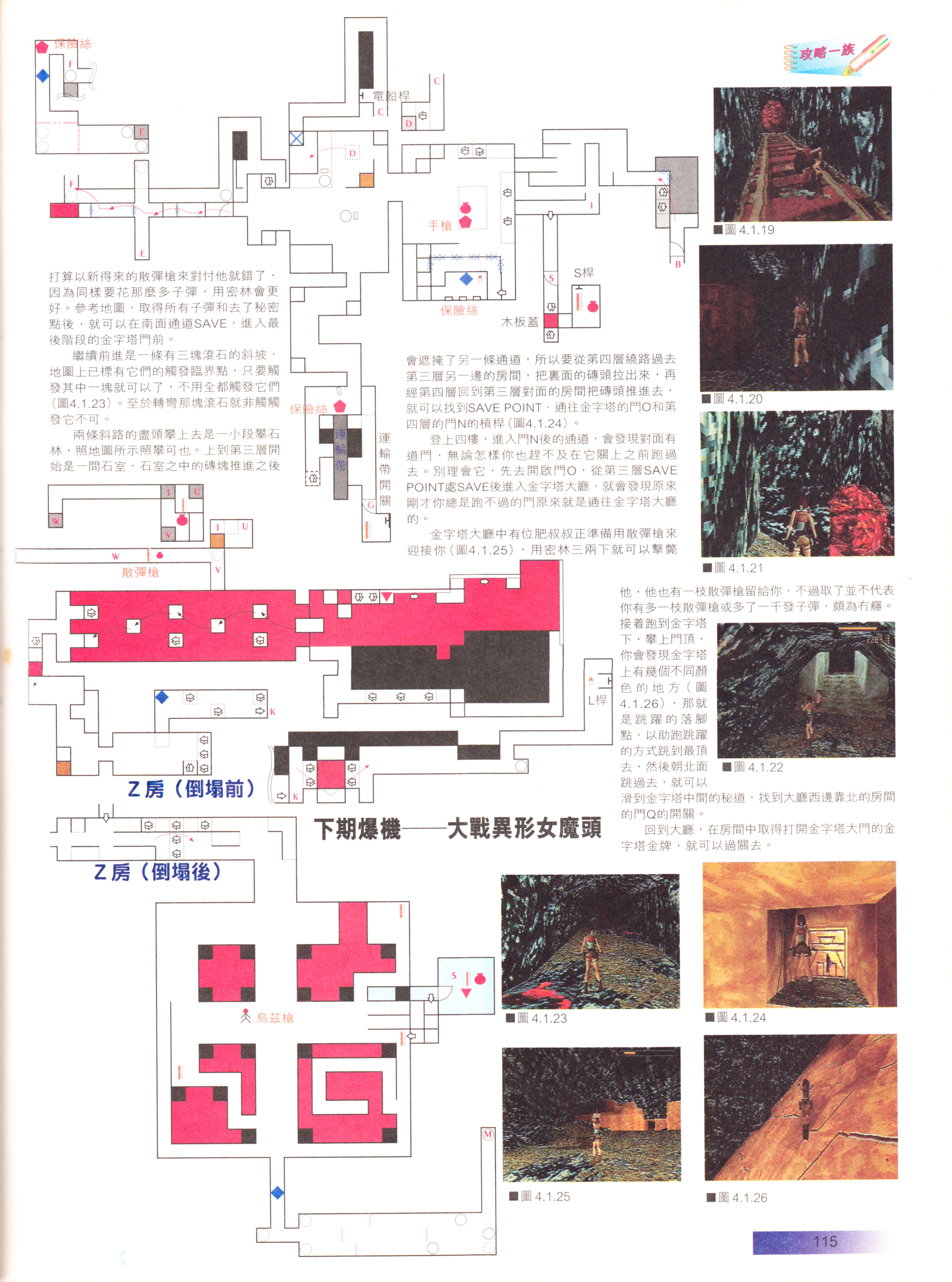
■圖 4.1.15

■圖 4.1.16

■圖 4.1.17

■圖 4.1.18

入口
瀑布
港口
碼頭
電船
A桿
鑽車桿
G桿
鑽車
保險絲
B桿
密林槍
第一層
第二層
第三層
第四層
N桿
O桿
P掣
Q桿
金字塔金牌
散彈槍
金字塔大廳
金字塔



打算以新得來的散彈槍來對付他就錯了，因為同樣要花那麼多子彈，用密林會更好。參考地圖，取得所有子彈和去了秘密點後，就可以在南面通道SAVE，進入最後階段的金字塔門前。

繼續前進是一條有三塊滾石的斜坡，地圖上已標有它們的觸發臨界點，只要觸發其中一塊就可以了，不用全都觸發它們(圖4.1.23)。至於轉彎那塊滾石就非觸發它不可。

兩條斜路的盡頭攀上去是一小段攀石林，照地圖所示照攀可也。上到第三層開始是一間石室，石室之中的磚塊推進之後會遮掩了另一條通道，所以要從第四層繞路過去第三層另一邊的房間，把裏面的磚頭拉出來，再經第四層回到第三層對面的房間把磚頭推進去，就可以找到SAVE POINT、通往金字塔的門O和第四層的門N的橫桿(圖4.1.24)。

登上四樓，進入門N後的通道，會發現對面有道門，無論怎樣你也趕不及在它關上之前跑過去。別理會它，先去開啟門O，從第三層SAVE POINT處SAVE後進入金字塔大廳，就會發現原來剛才你總是跑不過的門原來就是通往金字塔大廳的。

金字塔大廳中有位肥叔叔正準備用散彈槍來迎接你(圖4.1.25)，用密林三兩下就可以擊斃他，他也有一枝散彈槍留給你，不過取了並不代表你有多一枝散彈槍或多了一千發子彈，頗為冇癮。

接着跑到金字塔下，攀上門頂，你會發現金字塔上有幾個不同顏色的地方(圖4.1.26)，那就是跳躍的落腳點，以助跑跳躍的方式跳到最頂去，然後朝北面跳過去，就可以滑到金字塔中間的秘道，找到大廳西邊靠北的房間的門Q的開關。

回到大廳，在房間中取得打開金字塔大門的金字塔金牌，就可以過關去。

■圖 4.1.19

■圖 4.1.20

■圖 4.1.21

■圖 4.1.22

下期爆機——大戰異形女魔頭

■圖 4.1.23

■圖 4.1.24

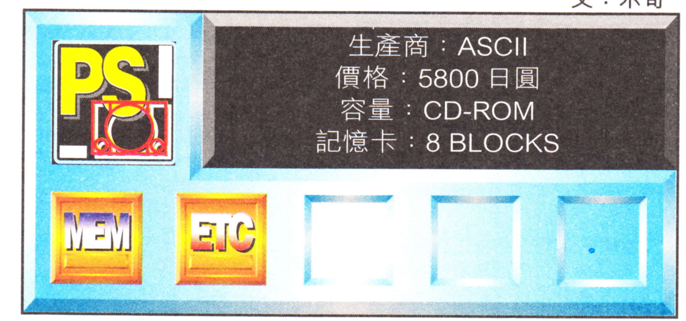
■圖 4.1.25

■圖 4.1.26

3D シューティングツクール
©1996 ASCII CORPORATION
©1996 SUCCESS
©1996 RUBICOM
©1996 SPARKS

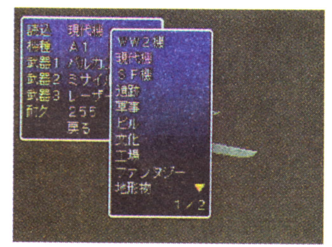
自己做、自己打
3D射擊遊戲工場

文：米奇



ASCII的「××遊戲製作室」是著名的遊戲製作實驗軟件系列，過去就曾推出過《RPG製作室》、《音樂製作室》和《有聲小說製作室》。而隨着機種級數的提升，所能造到的遊戲種類和功能也愈來愈高。《3D射擊遊戲工場》便是讓大家利用到次世代機的3D多邊形能力，製作出最新形的射擊遊戲。對於希望對遊戲製作有更進一步了解的玩家，這正是一個實驗機會。不過先此聲明——要造個好玩的遊戲絕對是要付出心血和毅力的。

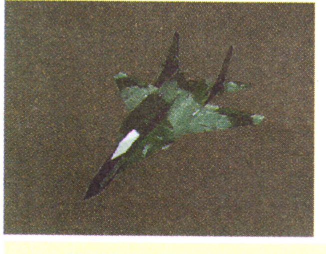
你的材料

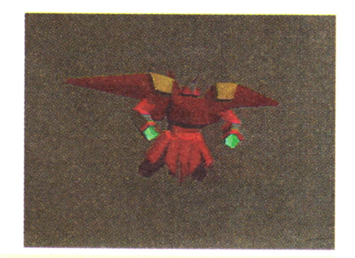


製作一個3D射擊遊戲，其實跟造一副情景模型差不多。首先，我先需要的，當然是自己所駕駛的主機和你要射擊的對象了，要不然就不成射擊遊戲了。除此之外，周圍當然還要有景物，玩起來才更覺豐富。

在《3D射擊遊戲工場》中，背景和地面都不需要用上多邊形，只要在設定各關時決定便可以，除了捲動速度外，也沒有甚麼好設定的。相反地，地上的山崖、路標、雜物，在製作3D射擊遊戲時，都被視為跟主機和敵機同一類型物件，只是移動的方式被設定成跟地面同步而已。所以，只要你喜歡，你可以指定一個路牌作為主機，一幢大廈作為波士也可以，而所有被指定為主機以外的物件，在軟件中都被視為敵機，包括你隨便放在地上，不會向你攻擊的雜物。

軟件中已內置了各種各樣可用的物件，包括製作山洞用的各種山崖單元、科幻基地的牆壁和多款戰機。除了這些現成材料之外，軟件還設了一個讓玩者自行製作3D戰機的「MODEL作成模式」，你製作出來的戰機可以用來當主機、敵波士，甚至當雜魚、佈景來使用。





3D物件類型	機種數
二次大戰（WW2）戰機	15
現代戰機	25
科幻（SF）戰機	34
遺跡	37
軍事	18
大廈（ r ）	20
文化	15
工場	13
夢幻（ファンタジ）	45
地形物	34
地上物	31
科幻物品	27
戰車	11
船艦	11
其他	4
玩者自訂（USER）	最多10

製作流程

製作遊戲要經過多個步驟，米奇現在就把這些步驟列成流程圖，接着我們就逐一來研究怎樣開發出一個3D射擊遊戲吧。

登錄作者名字（ユーザー名登録）

這將會是你所製作的遊戲的遊戲設計者名字，也是記憶卡上的檔名。

▼

製作標題畫面（タイトル設定）

在15×20的黑地畫面上設定標題畫面上的文字。只可用英文，一種字款、5種顏色選擇，放把文字放大至多三倍。

▼

需要自行製作戰機嗎？

YES ▼ **MODEL作成**

NO ▼ **決定主機的樣子和特性（自機設定）**

▼

選定會用在整個遊戲中的敵人動作（動作選擇）

▼

設定共通參數

這裏要設定的東西有很多，有些是關於主機的操作，有些是關於計分方法，有些則關於整個遊戲的特性。

▼

各版設定（ステージ設定）

▼

試玩遊戲（ゲーム実行）

▼

滿意？

NO **修正各部分**

YES **儲存遊戲**

先來砌積木——MODEL

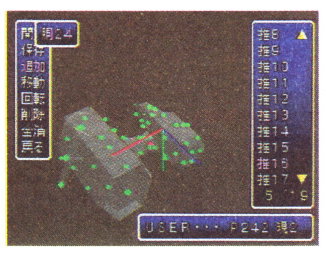
可以你自行製作立體戰機是這軟件的一大特色。在這軟件中要造架立體戰機就像砌積木一樣，軟件中附有很多不同的機身零件，可讓你組合出自己喜歡的機體。你可以在一個遊戲中最多建立10架戰機。

不過，所能夠製作出來的機體也是有所限制的，機體的總多邊形數量不可以多於400個，而所用到的零件的數目也不能超過8件，任何一方面超了這個限制的話，都不能再在機體上加上零件。有關的資料可以在畫面底下的訊息欄中看到：「P」代表現時所用的多邊形個數，「現」代表現時用上了的零件數量。

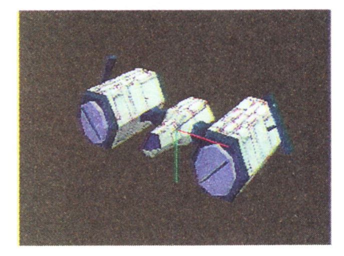
製作機體時，在每一件零件上都會有很多綠色的小點，那都是這件零件跟其他零件接合的地方，在追加零件的時候，可以按L1、R1掣來改變要加上零件的物作上的接合點，或按L2、R2掣來改變被上來的零件上的接合點。要預覽零件加上後機體的外貌，按△掣便可以。完成了一件機體的製作後，選保存便可以把戰機儲存起來。

那麼，是不是沒有辦法造出多過400個多邊形的機體來呢？不，你是可以在版面上相鄰的位置放置合用的機體作零件，然後給它們相同的動作模式和活動時間，以達到看起來是一件物件的效果，這樣，你就可以造出一架多邊形數量達5000的大型機出來。範本遊戲《SAMPLE EVENT 96》中的最終波士便是用這個方法做出來的。

不過，這種方法只可以用來製作敵機，而且數量也有所限制，因為你不能在20行之內用上多過5000個多邊形，或超過64件物件。此外，這個方法的靈活性不高，很難做到傾斜的效果，接駁的位置也難以控制。



■先選「追加」選擇所需的零件，然後按L1、L2、R1、R2來改變紅色的接合點位置。



■砌飛機時，按下△掣可以暫時令目錄隱藏起來，這時你還可以按十字掣和L1L2掣來細看接合後的樣子

主機的特性

你可以設定軟件中任何一件物件，包括地形物作為主機去作戰，這是在主目錄中「自機設定」一項中設定的。不過先此聲明，愈大的物件在戰鬥時愈容易被擊中，米奇就錯經嘗試以大和號件主機，可是卻因為太大而無法避開敵人的攻擊。

「自機設定」除了設定主機的樣子外，還要設定主機所選用的武器和主機的耐久力。《3D射擊遊戲工場》中主機從6種武器中選裝三種武器，而且可以全都是同一種武器。而耐久度就可以設定在1～255之間。有關耐久度數字的實際意義，在後面講解破壞力時再為大家解譯。

武器設定

軟件中可供選擇的6種武器是主機和敵機互通的，而各種武器都有不同的特性。而各種武器的破壞力，就要在各種參數設定（コンフィグ）中設定，而不是在這裏設定的。

在細節設定上，連射是指只要按住掣就會不停發射，這是不能設定的一項；散彈是指一次發射多發子彈，當然消耗彈量也要計算在內；誘導即是導向，鎖上敵人後便會朝敵人的方向發射，沒有設定這一項的話，武器就會朝準星射過去；自動是指不用安掣也會自動發射，如果同時設有誘導的話，主機會自動在鎖上敵人之後才發射；至於型號設定上，除了射出來的子彈有所不同之外，實際分別要在破壞力設定時才能有所分別，這主要是方便在POWER UP上使用。

火神式機關槍（バルカン）

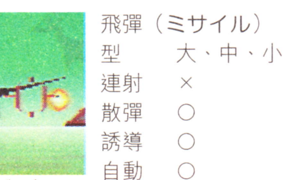
型	——
連射	×
散彈	○
誘導	×
自動	○





飛彈（ミサイル）

型	大、中、小
連射	×
散彈	○
誘導	○
自動	○



機關槍（マシンガン）

型	——
連射	○
散彈	×
誘導	×
自動	○



炸彈（ボム）

型	大、中、小
連射	×
散彈	○
誘導	×
自動	○
備註	向下方攻擊





死光（ビーム）

型	——
連射	○
散彈	○（一次最多6發）
誘導	×
自動	○

雷射（レーザー）

型	——
連射	×
散彈	○（一次最多6發）
誘導	○（沒有鎖上敵人便不會發射）
自動	○



破壞力面面觀

在參數設定（コンフィグ）一欄中，有一項關於破壞力的設定。這裏可以對一種武器的每一種型號作設定，數值跟主機或敵機一樣是1～255。

這個破壞力，跟各種物件的耐久力其實是以1:1的，即是說假如你設定機關槍的破壞力是1的話，當它擊中物作一下的時候，該物件的耐久力就會－1。

這種設定本來是最正常不過的，但軟件中對波士這種東西有較為特殊的設定，波士的耐久力是一般物件的10倍，即最大值是2550，因此，用兩、三槍便能打敗一般敵機的武器，在對付波士時可能要打上二千多發才會擊落波士，所花的時間當然會令人覺得沉悶。

解決這問題，你當然是可以加大各種武器的破壞力，不過，數值太大就會令到一般敵機很容易被擊落，沒有了中波士和雜魚敵機的差別，而且連周圍的佈景物件也很容易被你打爆。

使用散彈是另一種解決的方法，因為你可以將破壞力保持在較低的水平，以增加敵機種的級數；而散彈的功能，亦可以以拿取POWER UP寶物的方式來給予主機，增加遊戲的可玩性。

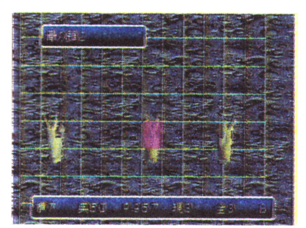
總括來說，各物件的耐久力、武器的破壞力和散彈的使用密度這三種東西是互相關連的，製作遊戲時需要不停試玩，不停調節，才能取得平衡。

動作的設定

有一點令一般人意想不到的，是原來在一個遊戲中，各種物件可用的動作模式數量是有限制的。在軟件中，你只可以從129種預設動作模式中，揀選出最多40種動作模式在整個遊戲中備用，而當中，「捲軸（スクロール）」是任何靜止物件的預設動作模式，所以是強制選用的，實際上，你可以備用的動作模式只有39款；另外，每一款動作模式都耗用不同程度的CPU時間，為免拖慢遊戲機的運作，39個備用動作模式的總CPU時間不可以超過50000個單位（B），你選用了多少個單位的動作模式可以在畫面下面的訊息欄中看到。

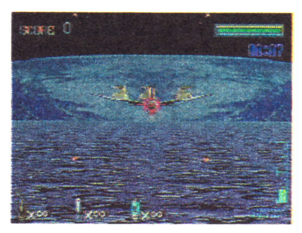


在可選擇的動作模式最後的最後部分，登錄了一些動作複雜、而且不停重覆、會緊跟隨主機的動作模式，這就是所謂的波士（ボス）動作了。當然，不一定是波士才可以選用這些波士動作的。除了這129種動作模式之外，你不可以自行創造新的動作模式。


■圖中三架機都被設定成向前直飛，當飛過主機後便從下面飛返回來。

選擇了整個遊戲能夠可以使用的動作模式後，只要在版圖上設定物件時從動作表中選擇動作便可以。不過，還有一項會影響物件動作的，就是在參數表中動作修正那項。這選項是強制性地令敵機靠近主機，當一架敵機被設定向熒光幕外圍飛出去的時候，把動作修正設為ON可令敵機選擇較接近主機的軌道飛行，這可令玩者較容易擊中敵機。


■當動作修正為OFF的時候，三架都會保持相等距離飛行。


■假如將動作修正設為OFF，左右兩架機就會靠向中間飛行，以接近主機。

其他參數設定

除了上面提過的破壞力和動作修正外，「參數設定（コンフィグ）」這一欄還有一些設定事項，由篇幅所限，米奇只抽選一些特別的設定來為大家解釋一下。

平衡（バランス）

設定遊戲進行中播放聲音時，先播放音效（SE）還是先播放背景音樂（BGM）

P條件

即POWER UP獲得的方法。分為接觸、擊墜和接觸&擊墜三種。接觸就是指要撞向POWER UP道具才會得到POWER UP的效果，不過這樣的的話，POWER UP道具就有可能被流彈擊毀，因為你不能設定POWER UP道具的耐久力；擊墜是指只要你擊中POWER UP道具就可以得到POWER UP的效果，不過如果你定了很多不同種類POWER UP道具，而當中有些是不好用的POWER UP的話，就有可能令玩者不自覺間取了一種自己不想要的道具。接觸&擊墜就同時具備兩種效果

殘機增

即是設定得到多少分可得到1 UP

無敵時間

你可以把POWER UP道具設定為令主機進入無敵狀態的道具，此外，每版開始的時候換新機時都有一段無敵時間。這裏就是讓你設定無敵時間有多長的。最長的無敵時間是300個單位，約為12秒。

ROLL無敵（ロール無敵）

即是設定主機在翻筋斗（宙返し）、左回轉（左ロール）和右回轉（右ロール）時是否進入無敵狀態

SE設定

設定每種武器、爆炸和各種特殊情況時的音效。

耐久繼續／殘彈繼續

當這兩項設定為ON時，過版時主機的耐久力和殘彈數量就會自上一版承繼過來，否則，主機就會完全回復過來進入下一版。

主題曲（タイトル曲）／爆機音樂（エンド曲）

版圖設定（ステージ設定）

《3D射擊遊戲工場》最大可以製作一個有4版的射擊遊戲。除了第一版之外，只要選擇S欄的各版標題，就可以開關那一版——變成白色字的版就是可以在遊戲中玩到的版圖。

背景／地面

這是設定該版氣氛的最基本方法。

速度

即是捲軸的速度。當設定為最大的255時，飛行999格約需時77.5秒，設定為1時就需要5.489小時，按比例計算。如果你在按鍵設定時設定了加速（ブースト）和減速（ブレーキ）的按鍵，就可以在遊戲中短暫改變捲軸速度，而訂定事件亦可以改變捲軸速度。有關訂定事件的條件和結果，後面我們會談到。

模型（モデル）

正如上面提到，軟件中備有很多種類的物件可以作為地面的裝飾或是敵機，不過，你不能無限量地取用它們。在每一版，你最多可選用99款，或不超過5000個多邊型的物件使用，這些都要先在「模型」這一欄預先抽選出來才可使用。而每一版所選用的道具可以完全不同。不過當然，如果你先在版圖設定時放了這物件，但後來又在「模型」這欄中把那種物件刪除了的話，那種物件就會從版圖上消失。

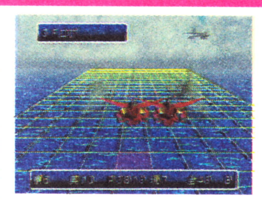
GAME曲（ゲーム曲）

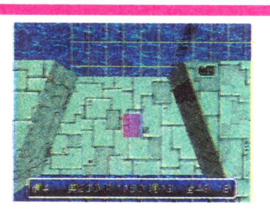
設定遊戲進行時播放甚麼背景音樂（BGM）

CLEAR曲（クリア曲）

設定過版時的音樂

編集





這就是編排各版中每個部分有些甚麼出現的地方，按掣之後就可以進入一個12×999格的版圖設定畫面，你可以在每一格上放置最多四件物件，即使四件物件重疊了也可以，不過也有其他限制的，就是在一個畫面，即20行之內（從主機到物件之間的20行）不可有多過64件物件，或超過5000個多邊形。選擇追加一項便會顯示出你在之前「模型」選項中選出來備用的99件物件的清單，可用以在當中任意選用。

在版圖上，除了可設定物件在版面上的位置外，還可設定版面高度。把物件放了在版圖上之後選移動，選擇要移動的物件按L1或K2掣便可以調節物件的高度。

物件／敵機屬性設定

每一件每件包括不是敵人的佈景都各有其屬性，你需要為它們一一設定。

機種

在這裏你仍可以改變所放置的物件，不過仍是你最初所選擇的99種物件。

武器

和設定主機時一樣，而效能也完全相同，只是大家的子彈速度可能不一樣而已，那是在共同參數設定畫面中設定的。

耐久

一般物件無論用是甚麼也好，它的耐久力最多都只得255

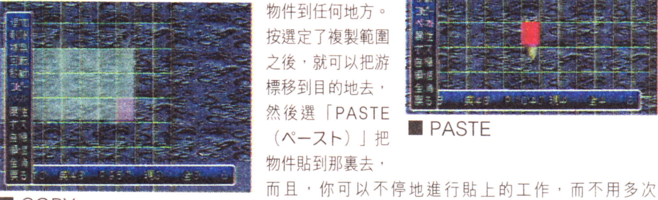
得點

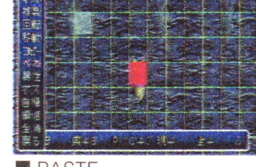
這個分數的大小可以影響1 UP的出現頻率，也可以是事件發生的條件之一。

LOCK回數（ロック回数）

這一項主要是針對同時設定了透導和散彈的武器而言的，設定為0時表示該物件不能被鎖定，設定為1時表示那物件只能同時鎖定一發子彈，不能將6發子彈都鎖定在同一點上。設定為∞時當然就是無限了。

編輯畫面附設了兩種複製的功能，一是複製，即是在同一位置、同一高度上複製同樣的物件；另一種是「COPY（コピー）」它可以用來複製個範圍之內的所有物件到任何地方。按選定了複製範圍之後，就可以把游標移到目的地去，然後選「PASTE（ペースト）」把物件貼到那裏去，而且，你可以不停地進行貼上的工作，而不用多次COPY。


■ COPY


■ PASTE

如果你覺得預設的3D畫面不容易觀察到物件間的位置關係的話，可以按SELECT掣來改變視點。

爆發回數

就是指物件被炸毀時（耐久力等於0時）會出現多少次爆花

SE最期

設定物件被炸毀時的音效

動作

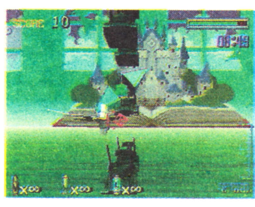
這裏是從已選定的40種動作模式中選配一種給那物件，預設的動作是捲軸。

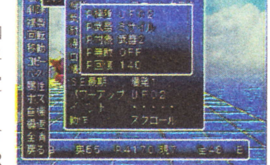
除了動作外，在這一欄中還需要設定物件在主機飛到它前面多少行發砲，這設定依據所用的武器是否具連射功能而有所不同。非連射武器的時候要設定的是發砲的三個距離，分別是單射遠（設定最早發的一砲在哪個時候發射）、單射中（第二砲）和單射近（最後一砲）。要注意的是即使版面被設定成停留不動也好，一件物件只會對同一個距離發砲一次。

連射武器的時候就要設定何時開始連射，然後何時停止連射，又會不會在何時再開始連射。這是預留空隙給玩者逃避，不過如果你只設定了第一個連射ON時間而沒有設定連射OFF的時間的話，物件就會不停地發砲。

假如你不設定發砲位置的話，即使你設定了物件上有武器，它也不會發射。

POWER UP





這是增加遊戲可玩性的手段，當物件設定了這一項之後，被擊中的話就會顯現出POWER UP道具來。

P機種

指定POWER UP道具的樣子，但不能設定POWER UP道具的耐久力，所以POWER UP道具是有可能被打爆的。

P武器

設定取得的POWER UP時所得到的武器種類、特性和彈量，設定方法跟設定主機武器時相同。除了一般設定為增強火力的武器外，你也可以設定為改換另一種武器，或是POWER DOWN也可以。

P對象

設定取得的POWER UP效果為改換武器時，是改換哪個按鍵上的武器。武器1是□掣、武器2是×掣、武器3是○掣。

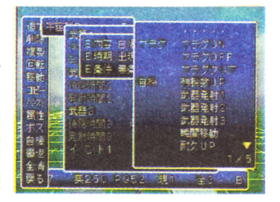
P無敵

設定取得POWER UP後，主機陷入無敵狀態。無敵的時間在共用參數欄中設定

P回復

設定取得POWER UP時可以回復多少耐久力。由主機的耐久力不可多過255，所以可回復的耐久力最大只有140

事件（イベント）



玩一般市面上的射擊遊戲時，大家都會發現遊戲中除了POWER UP之外，還會發生很多事件，例如波士一出場時你會暫時停止發彈一段時間，又或是飛到某個特別的地方時，畫面會突然閃亮起來，產生閃電的效果。無論具實際影響力的突發事件，還是只是為了增加氣氛的戲劇效果，在設計遊戲時，都被視為事件（EVENT）。

所謂事件，其本質其實都是相同的，就是「在甚麼時候（E時期）甚麼條件下（E條件）發生甚麼事情（E內容）」，《3D射擊遊戲工場》中已預設了一系列時間、條件和事件內容，大部分這些預設值都使用了漢字，所以米奇只抽選意義不太明顯的來介紹。

E內容

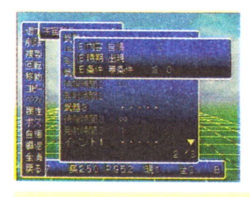
旗標（FLAG：フラグ）

這是編程上常用到的條件設定方式，利用旗標，就可以將多個事件串連起來，構成分支，即是可以造出「當A事件的條件達成時，B戰機就會自爆，否則，主機就會自爆」之類的事件。軟件中可供設定的旗標共有16個（編號1～16），而有關旗標的P內容就有旗標ON（フラグON）、旗標OFF（フラグOFF）和旗標全OFF（フラグクリア）三種。



■這是旗標的應用例子：在100行放置一個砲座，設定事件的P內容為「旗標1 ON」，P時期為「中彈（被彈）」，P條件為「敵機耐久≦0」，這樣，當這砲座被擊毀時，旗標1便會被設定為ON。

■接着在200行設定一幢能源核心，事件設定中P內容為「過版（ステージクリア）」，P時期為「出現」，P條件為「旗標1 ON（フラグ1）」，那麼如果玩都有擊落那砲座的話，當主機飛到核心出現的位置時（控制塔前20行）便會過版



■在第250行設定另一幢太空船，事件設定中P內容為「主機自爆」，P時期為「出現」，P條件為「無條件」，由於假如玩者有擊毀砲座的話，應該早已在第200行過了版，所以當主機去到太空船出現的位置時（第230行），即表示玩者沒有完成任務，主機便會自爆。

其他內容翻譯

翻騰（宙返し）
回轉（ロール）／45～180度
搖動（揺らす）
自機復原（自機元へ）
敵閃光（敵フラッシュ）
敵逃走（敵逃げる）／共6種逃走方式
改變畫面變亮度（画面明るさ）／1～7共7級，4為正常
畫面搖動
畫面閃亮
描畫速度／即是拉版，分為1～8級
畫面復原（画面元へ）／1的速度較2快
跳版（ジャンプ）／跳的目的地分為GAME OVER（ゲームオーバー）、爆機（エンディング）、再開始、各版（ステージ1～4）和過版（ステージクリア）；如果設定為再開始的話，要在版面中先以事件形式另行設定再開始地點。
版圖重覆次數＋1（繰返回數UP）
改變捲動速度（速度變更）／1～255級
捲動速度還元為最初設定時的速度（速度元へ）

E時期

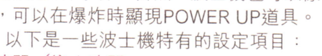
軟件中預設了的時期只有4種，就是出現、被彈（中彈）、通過和接觸。值得注意的是雖然「出現」是指該物件與主機相距20行，不過如果你打算使用「出現」作為時期來令捲軸速度變為0的話，就要注意當時的捲軸速度，和改變捲軸速度是需要時間的，所以由物件出現到捲軸速度變為0之間，主機可能已飛了好幾行，甚至如果原本捲軸速度達255的話，主機要飛上一個畫面以上才會停下來哩。

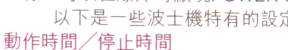
E條件

部分條件解釋

旗標（フラグ）／1～16
重覆次數（繰返回數）
擊落敵機的數量（キル数）

波士（ボス）設定





在每版中，你只可以設定一架波士機。波士機跟一般物件的最大分別，是波士機的最高耐久力可達2550，而且可以設定三種武器，另外，你還可在波士機上設定8件事件，當然，波士機也可以像一般機一樣，可以在爆炸時顯現POWER UP道具。

以下是一些波士機特有的設定項目：

動作時間／停止時間

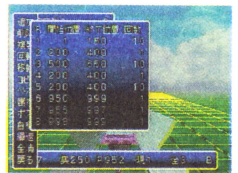
波士機除了本身所選用的動作模式外，還可以利用設定動作時間來令它的動作更難以捉摸，相對地，停止可以令波士機較容易被擊中。當然，在小心安排之下，你可以令列波士機在停止時作出最強勁的攻擊。

在整個遊戲中，時間的設定都是1～999，而1秒鐘約為25個單位，即是說999約為40秒。

待機時間／發射時間

跟動作時間差不多，武器的待機時間是指等多久才發射該武器，發射時間和待機時間是互相相關的，而波士機一出場時，優先處理的是待機時間。

重覆（繰返）和劇情安排



■重覆劇本的實例

雖然說每版的長度是999行，不過你是可以用重覆指令來改變版面的實際分佈和時間。另外，假如你想在那版中設定主機要飛過10段樣子A的坑道後受20架時機攻擊，穿過10段樣子B的坑道，再次面對20架戰機再通過10段樣的A的坑道才遇上波士機的話，你只要在版圖上砌好1段坑道A、1段坑道B、1段有20架機的路程和波士機出現的一段，然後可以利用「重覆劇本（繰返）」來安排版面和佈景的出現順序。而實際上，版圖設計畫面的999行，只不過是設計版圖時用來組合不同佈景的後台，而不應該是實際演出的舞台。

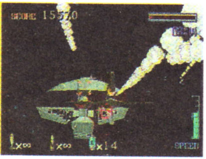
在重覆劇本中，R一欄是設定是否執行該段重覆設定，開始位置和完結位置是以行號為單位的，而回數就是重覆的次數。

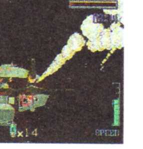
試玩和範本遊戲

完成了版圖設計之後，你可以隨時在版圖編集畫面中按START掣來試試自己的安排是否洽當。要正式玩一次的話，回到主目錄選GAME實行（ゲーム実行）就可以了。

《3D射擊遊戲工場》裏附了三個3D射擊遊戲的範本，其中《SAMPLE EVENT 96》是一個用上了很多種表現手法的遊戲，大家可以在主目錄中選「サンプルゲーム-（範本遊戲）」把它們逐一LOAD出來，細看各版中設在每一件物件上的事件，看看那些令人震憾的畫面效果是怎樣做出來的。

不過，假如你正在製作遊戲的話，記得先把你正在製作的遊戲儲存起來，才LOAD別的遊戲，否則範本遊戲的資料便會把製作中的遊戲的資料掩蓋掉。





ORBITAL FORCE



RIDE ON BROOM



SAMPLE EVENT 96

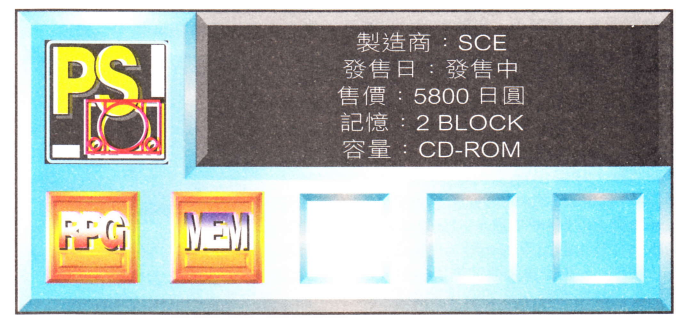
其他日文註解

メモリーカード	記憶卡		
戻る	返回主目錄	はい	是
保存しますか？	是否需要保存下來？	いいえ	否

究極完全破關完美超攻略



文：天草四郎 時貞



第十四章——生死之交

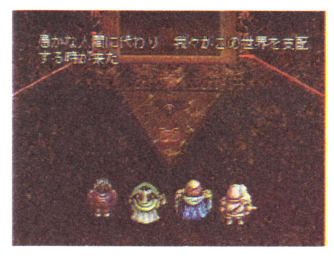
當杜修及修一同回到古蘇鐵之町的酒場中，看見酒吧老闆伏在桌上，於是兩人上前看過究竟，老闆只卻只是説有一些羅馬尼亞的怪物出現，然後他就不醒人事了，兩人唯有進入利支達斯的總部；一進入了總部之內，已看見了兩名利支達斯的成員倒在地上，而且已經失去知覺，再進入房中一看，各人亦倒在地上，杜修上前看看莫里斯的傷勢，這時





杜修似乎真的十分怒了，突然間，於會議室中走出了數匹敵人，原來其中的包括一名通輯者——SA-200SP，它手抱着泰健，然後一手將他擲下，這麼一來已經不用多説了，戰鬥隨即開始，由於場地太細，所以要盡量避開敵方的攻擊是絕對不可能的，筆者建議以修作先鋒，盡量令敵人圍着自己，然後施放出亂擊，這麼一來就可以重創對手，再利用杜修的強力攻擊作後盾，應該可以穩操勝券；戰鬥完畢，修與杜修立即上前看泰健，他好像不停地在怪責自己，認為一切都是自己闖出的禍，但修似乎已經知道了所有，並解釋這不是他的錯，但泰健仍向兩人道歉，於是兩人還是認為把他帶到宿屋的房中休息比較好；泰健躺在睡房的床上，杜修向修説他的傷勢不輕的，一定要長時間休息才能復元，這時兩人都聽到泰健正在夢囈，他不停的説是自己作的過錯，修聽到了之後，一言不發的走出了宿屋，雖然外面正下着傾盆大雨，但他卻似乎沒有打算停下腳步，不久，他聽到一把聲音説兩人行動總比一個人行動好，這一個當然就是杜修，兩人互相鼓勵之下，決定以他們兩人的力量去一同對付敵人。

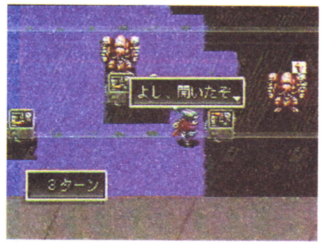
另一面，帝國四將軍正一同向一個不知是誰的人報告，而且亦知道一個殉教者計劃已經準備就緒，在這時加魯亞奴怪責亞特奴的成功一切都是他努力的成果，而亞特奴只是坐享其成，兩人不停地爭持下去，於這時一直在支撐在背後的人怒了，四人周圍即時下了幾道雷，他表示一定要加緊注意七名勇者的行動，不希望四人再次失敗。

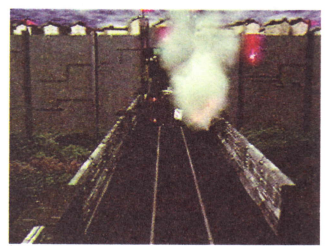


在傑美拉研究所內，加魯亞奴正盤算着甚樣才可以將一眾等人收拾，於是他問他的手下是否已經有人捉拿到艾古，但手下向他報告並沒有人能捕獲到艾古，正當加魯亞奴想着法子之際，有一名嘍囉走了進來報告，有一個人已經將七名勇者其中之一人——伊卡，加魯亞奴十分驚奇之下，便下令將他們引進，良久，有一個人原來真的將伊卡擒獲，而那一個人原來是為了一畢可觀的報酬，才將伊卡捉到手，這時伊卡説若不把他掉的話，他將來就會感到後悔，不過加魯亞奴還是將他關於牢中，用作引艾古等人的餌，加魯亞奴轉身問及那一人，他能夠捕捉到伊加，身手已經應該十分不錯，於是他問那人是為誰工作的，那人説他只是為了金錢才做事，所以他現在並沒有幫任何人做事，加魯亞奴便問他有否興趣加入成為他的部下，他亦沒有拒絕，答應成為研究員的一分子，在言談間加魯亞奴提及了亞特奴所指揮的殉教者計劃，他並且説出了於世界各地之中都有一些殉教者之塔，而這一些塔都是用來控制人類思想的，這就是他們背後的「國王」復活其中一個計劃，現在他們所需要做的事，就是要等待艾洛克等人出現，而加魯亞奴亦叫那一個人作好準備。



於古蘇鐵之町的酒場中，修及杜修正在商議着潛入羅馬尼亞的方法；杜修解釋，正如莫里斯所説，要進入羅馬尼亞的話，若由城壁着手是不可能的，所以修便提議在巨大列車中埋手，應該可以有一點機會的，不若破壞巨大列車，令守

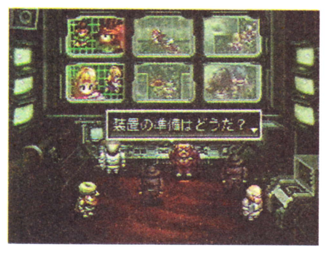


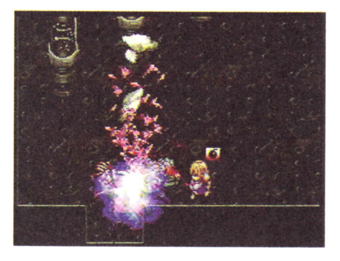


衛們轉移視線，他們就乘着這一個機會潛進羅馬尼亞，修可以利用大量的炸藥來炸毀列車，這應該是一個不錯的方法，所以杜修就決定負責引開對方注意，而修就負責炸毀列車，在兩人準備好一切之後，便開始出發，在臨行前，修將蟬蛻之玉（うつせみの玉）交給杜修，説這一粒玉可以於必要時使用，之後兩人便向着羅馬尼亞隊道進發。在隧道的入口處，修便去裝置炸彈，而杜修就在入口處大叫大嚷，叫了很久，終於有一大班羅馬尼亞的守衛走了出來，於是杜修逃了一會，便開始與他們決戰，守衛們化成了一班怪物，在這時杜修想起與修一同部署計劃時，修説要炸毀列車的話，是需要非常多的炸藥的，所以杜修最好能夠拖延較久一些，但不過若一感到吃不消的話，就要立刻撤退，杜修回想過之後，心中只想要一直拖延、一直拖延，然後他就準備展開這一場「不可能的戰鬥」了；這一場戰鬥大概要拖延至二十個回合左右，所以在沒必要的情況下，不要與敵人硬碰，而有一點是要注意的，就是當每一隻怪物死掉，於下一個回合是會在畫面的最左方出現，所以這一場是絕對的死戰，在之前最好便是購入多一些回復用的道具，作為補給之用(筆者也知道於這時候的道具欄已是沒有多餘的位了，自己想法子吧！)，除這以外，還需要將武器的LEVEL及防具的LEVEL提升至頂點，才有勝望；於超過二十個回合之後，杜修便決定使用蟬蛻之玉離開，以後的事，就交由修去處理了。

於修的方面，他找到路軌的其中一段安放炸藥，而他亦將三個炸藥箱分別擺在路軌之間，然後他將其中一個炸藥箱開啟時間制，再按下按鈕，而第一個炸藥箱亦宣告完成，於是他便準備開啟第二個炸藥箱，在這時，有一些守衛經過，當他們一看到修在這裏設置炸藥，當然立刻制止，他們隨即變成怪物，向修作出攻擊，修為了爭取時間，便在一邊戰鬥的時候，一邊開啟炸藥箱，每一個箱都是需要開啟三次，分別是打開箱子、設定時間及按下按鈕實行，在三個箱子都完成後，並且將所有的敵人殺掉，就算完成了任務，而且列車剛好在這時候到達，於是修便立刻離開；正如一切所預料，列車剛剛經過炸藥所配置的地方，就發生了一場大爆炸。

國基與麗莎剛到達了古蘇鐵之町，他們都感到了一陣強烈的震

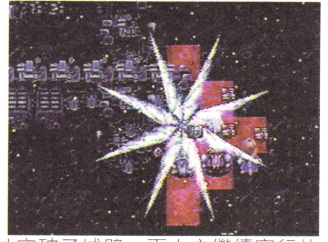




盪，國基向麗莎説，已經知道了是杜修所作的好事，於是兩人便立刻轉移到羅馬尼亞國境內。在羅馬尼亞機場，乘客都感到一陣猛烈的震盪，眾人都雞飛狗走，這時，古魯加及珊蒂亦到達了機場，而且聽到了其他的人説，於羅馬尼亞的隧道處發生了一場大爆炸，而炸毀列車的人就是利支達斯的成員，兩人聽罷後，立刻向羅馬尼亞進發。於飛船SILVER NOA中的艾洛克、卓卡拉及波哥等人，亦已知道了於隊道之中發生了





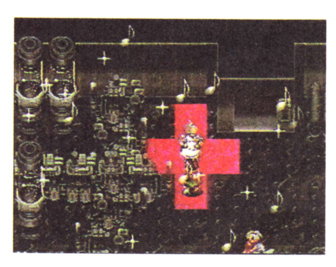


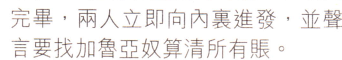
一場大爆炸，卓卡拉似乎已經知道是杜修所作的好事，於是他們亦準備在在附近找地方降落，進入羅馬尼亞。於羅馬尼亞中的傑美拉研究所，守衛們都紛紛走到列車的現場幫手，所以被關進牢中的伊卡就在這大好的時機，輕易地弄破了手鐐，並且撞開了大門，開始「第二步的計劃」。修及杜修兩人已經成功地突破了城壁，兩人亦繼續實行他們的計劃，進入羅馬尼亞的傑美拉研究所。

在城壁處，修兩人按照着計劃進入，在樓梯前，杜修揮劍斬向樓梯，樓梯登時冒出了火光，原來杜修亦估計到有着這一些陷阱，兩人亦安然進入城內；進入了傑美拉研究所，行至一條窄巷中，竟然有一些怪物封着了他們的出路，這時他們亦已經明白到，這可能是加魯亞奴的預謀；於渣魯伯特的房間，有一名守衛向渣魯伯特報告，利支達斯的成員已經侵入了傑美拉研究所中，而渣魯伯特説這都只是加魯亞奴的客人，他是不會加以插手的，然後守衛亦離開了房間。於傑美拉研究所的監視室中，加魯亞奴已經知道了所有人的位置，並且進行監視，他似乎有一些十分新奇的玩意要與艾洛克等人玩一番，那究竟這是甚麼的一回事呢？



回説修及杜修兩人，修説應該對自己有些自信，而且他們兩人都絕不會後退的，兩人浩然的繼續進入研究所；行了不久，他們找到了很久沒見的同伴——麗莎及國基，但修感到麗莎似乎在言談間有着甚麼的怪異，但不過他又説不出來，那麼四人唯有一同進入研究所的內部，在到達了一間房間，在一些怪物正等待着他們四人，突然，國基説修兩人不好彩了，原來國基及麗莎是假冒的，於是杜修等兩人便開始戰鬥，假國基及假麗莎兩人的特別之處，就是LEVEL與你的國基及麗莎一模一樣，所以筆者提議兩人先夾攻假國基(因為他的攻擊魔法很厲害)，然後才將假的麗莎幹掉，在這裏兩人不彷使出120%的能力來戰鬥，恐防有着全滅的可能；在戰鬥完畢，兩人立即向內裏進發，並聲言要找加魯亞奴算清所有賬。

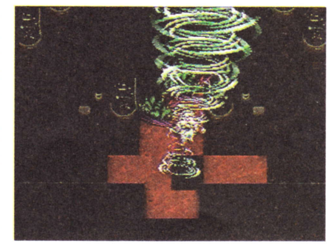


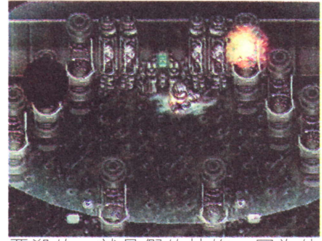


於監視室中，加魯亞奴已經知道了假國基及假麗莎失敗了，但他似乎胸有成竹的，他説就算所有的複製人都失敗，之後是還有一些余興節目的。在國基及麗莎方面，兩人已在研究所中的其中一處，兩人行了不久，找到了一個寶箱，一經開啟後，便有一些石像化成的怪物向兩人攻擊，由於場地比較細，所以唯有多加使用魔法攻擊對手比較好，在戰鬥結束後，可以在寶箱中取得スパークス這一件武器，之後再進入左方的房間，亦可以取得武器毒槍（ポイズンスピア），然後兩人可以走到右方的房間，在內裏終於能夠與杜修及修兩人重逢，不過麗莎一看到兩人，就問他們究竟是誰，修説他當然是真真正正的修啦，但







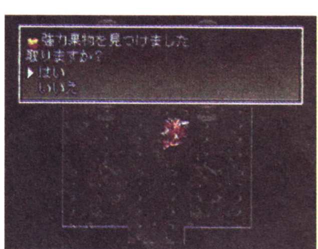


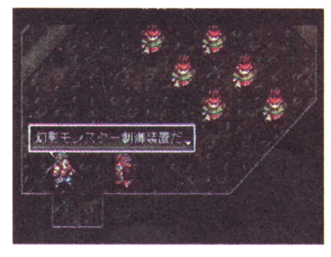
麗莎說感到兩人都沒有生氣，包括他們的喜怒哀樂及感情，就好像死物般一樣，那兩名假冒者眼看麗莎兩人不受騙倒，終於露出了他們的真面目，向麗莎兩人攻擊；同樣地假修及假杜修都是與真正的修及杜修同等 LEVEL 的，筆者提議第一個要殺的，就是假的杜修，因為他的攻擊力比較高，所以先把他解決是為上策，同樣，五人（包括召喚獸）都要全力以赴，不要有任何的差錯，在戰鬥完畢，國基與麗莎都為複製的人感到十分奇怪，之後他們亦繼續進入研究所的內部，尋找其他的同伴。



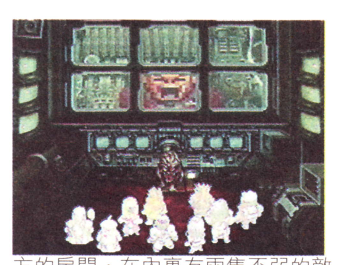
艾洛克與波哥那邊，亦被石像封着了去路，而且他們發現了牆上一共有六個手扳制，左方中間的就是回復點（只限一次），而右方中間的就是開啟正中的門，其他的則是與怪物戰鬥，若各位希望儲多一些經驗值的話，可以拉下有怪物出現的手扳制，與怪物戰鬥，到了差不多的時候，就到左方中間拉下手扳制回復體力，再進入中間的大門內；進入了內裏，艾洛克看到了艾古及古露，於是艾洛克便說已經知道了以往曾誤會艾古，但這時古露說艾洛克竟可殺了他的好朋友阿占及美莉露（筆者按：複製人果然語無倫次），波哥已經感到艾古及古露兩人有點兒不對勁，他知道兩人應該是假冒的，假的艾古知道已被揭穿了，於是唯有與艾洛克等人戰鬥；他們的等級與真正的艾古及古露亦是相同 LEVEL 的，所以為免對手常常回復，第一個目標當然是古露，艾洛克可以用魔法不停的進攻，而波哥則於有需要的時候使出痊癒之豎琴，在有一些「空間」的時候，就使出攻擊的魔法向古露作猛烈的進攻，當古露倒下了，波哥就可以使用戰之小太鼓或韋馱天之笛增強戰鬥力，再向艾古瘋狂的進攻，這應該可以取勝，不過要注意的一點就是波哥的 MP 了，在兩人倒下了之後，艾洛克十分奇怪會有着這樣的複製人，波哥說這應該是加魯亞奴製造出來的，於是兩人亦不加探究，爭取時間進入研究所。於古魯加及珊蒂那邊，她們一進入了十字路口的正中央，便有一些怪物出來招呼兩人，古魯加當然作先鋒去應付強勁的兩名敵人；戰鬥結束，便往十字路口的上方按下手扳制，然後往左方的入口進入，一進入內裏，珊蒂看到了她的弟弟，不久，艾洛克與麗莎亦進入了這房間，珊蒂問艾洛克究竟發生了甚麼事，不過她的弟弟站了起來，並且聯同艾洛克及麗莎一起，原來他們三人都是偽造的「假貨」，於是珊蒂等兩人立刻進入戰鬥，第一目標，就是假麗莎，因為她懂得回復的魔法，其次的就是珊蒂的弟弟，再餘下的假艾洛克就不難應付了，而珊蒂一有機會就使用 DIAMOND DUST 作出攻擊，古魯加就盡量利用他的攻擊力來攻擊對手，這應該可以輕易些獲勝。在伊卡從牢中走了出來，他的首要任務，就是要破壞那一個專門製造複製人的幻影怪物裝置，於是他便進入最右方的房間，在內裏有兩隻不弱的敵人等待着伊卡，所以還是多加使出流星爆來攻擊敵人，不需留手，因為在這裏只得一人應戰，大有機會出現全滅的可能；在戰鬥結束後，伊卡立刻將幻影怪物裝置轟毀，之後他便盡早找回其他的同伴。杜修和修兩人在其中的一間房間之中，看到了伊卡及艾洛克在奔跑，相信這兩人也是假的製品，他們就好像失控了一樣，修相信這都是那一陣爆發聲的關係，引至複製人的失控，兩人唯有繼續尋找其他的同伴，再找加魯亞奴。

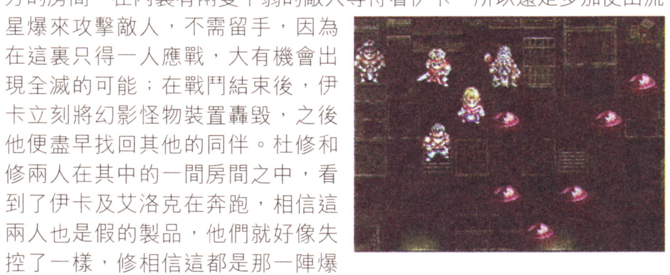




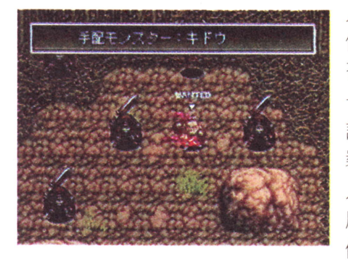








在監視室內，有一名守衛進入，他向加魯亞奴說伊卡在牢室中逃脫了，並且將幻影怪物裝置破壞，加魯亞奴立即監看牢室，伊卡果然已經逃脫了，於是加魯亞奴便叫那一名男子準備。在一個路口中，杜修與修看到了麗莎和國基，大家都不知道對方是否真的還是偽造，正在兩方靜觀其變之際，突然又走了兩個十分似艾洛克及波哥的人出來，他們都說不知道其他的兩隊人是否真的，此時，有兩個十分像珊蒂及古魯加的人由下方的通道走了出來，她們都停了步，當然是因為不知道對方是否真的，就在四隊人疑惑之際，有一個人走了出來，他就是伊卡了他說用來製造出假人的機器幻影怪物裝置已經遭他破壞，要製造出複製人已是不可能了，此時杜修說有甚麼的理由要相信他的說話，他說杜修是一個常常到酒吧喝酒的人，就這一點，杜修便相信了伊卡的說話，說大家一同找加魯亞奴報仇，於是眾人便向大門內進發。在進入了門內，入口已經被封，首先眾人向右下方的樓梯行，在下層一共有六隻喪屍，將他們都打敗了之後，在內裏的房間找到了一個寶箱，藏有スケールウイップ，之後照原路回到入口，進入左下方的樓梯，內裏亦有六隻喪屍，將它們打倒後，進入房內亦有一個寶箱，內有強力果物一個，再照原路走到左上方的樓梯，在上方亦有六隻喪屍，把它們殺掉後，進入房間內可以休息下，然後走到入口處的右上方，亦同樣有六隻喪屍，在這裏最好盡量少用魔法，準備下一場戰鬥；進入了房間內，有一個手扳制，可以開啟旁邊的門，進入了門內，會到達了一間大房間，當眾人一行前，身後的大門就關上了，眾人再行前，就聽到了一把聲音，一聽到了這一把聲音，便知道他就是加魯亞奴了，他說眾人可以一試他的新研究，而且右方的大門亦為他們打開了，於是眾人唯有進入右方的大門，看看有甚麼事情發生；當眾人進入了內裏，發現一共有六個艾洛克在房中，這時艾洛克便問伊卡，那一座幻影怪物裝置不是已經遭破壞了嗎？伊卡說那一座幻影怪物裝置的而且確已經破壞了，但可能有甚麼的後備裝置，令到現在亦能夠有一班複製人走出來，這時候，又聽到了加魯亞奴的聲音，他亦表示幻影怪物裝置是遭破壞了，但不過這是不可能阻攔到他的計劃的，那麼眾人唯有出盡

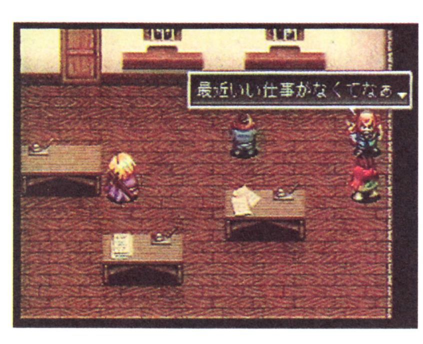






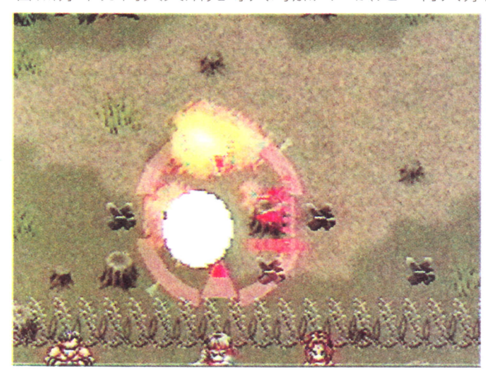


全力一戰，這場戰鬥最好就是找一些攻擊力及防禦力同樣強的人（筆者按：如古魯加、杜修及艾洛克等。）來戰鬥，當然，不能缺少的就是麗莎或珊蒂的回復魔法，艾洛克一有機會就使出FIRE STORM或EXPLOSION，麗莎則可使出EARTH QUAKE，而珊蒂就可使出DIAMOND DUST來攻擊敵人，這可以大大幫助到戰果；當戰鬥結束，眾人亦走出了房間，行到中央處，加魯亞奴的聲音亦再次響起，他說眾人現在所要去的，就是左方的房間了，今次的房間中，一共有六個杜修的複製人，這次的戰鬥可能更為辛苦，因為杜修的攻擊力更為驚人，所以可以再次利用之前的組合去應付，戰法亦與之前的差不多，但最好不要再使用太多的魔法了，因為往後還有強大的敵人要應付；在戰勝了之後，走出了房間，加魯亞奴亦開啟了正中央的大門，叫眾人進入，眾人當然想也不想，進入了房間中，原來這一間房就是傑美拉研究所的監視室，但不過並不看到加魯亞奴的踪影，他們都認為加魯亞奴逃了，此時，一加魯亞奴的聲音響起了，他說他們已經被困於這裏，但他們都已經破壞了這裏的計劃，加魯亞奴解釋，其他的將軍已經差不多準備好其他的計劃了，所以他們不必為他操心，這時，地下昇起了一尊石像，眾人亦感到完全不能動彈，加魯亞奴就說，他將會令到他們眾人成為他配下的怪物；於傑美拉研究室，加魯亞奴說他們現在應該知道機械怪物的威力，那一個少年人問甚麼是機械怪物，加魯亞奴說機械怪物就是以機械與怪物合成的怪物，而這一隻就是第一隻試驗品，這一隻怪物擁有強力的麻痺能力，能夠絕對性的使對方不能行動，他說若亞特奴知道了他研究成功了，亦會給嚇一跳，男子問這一個裝置就是機械怪物的裝置了，並且說加魯亞奴已經是羅馬尼亞中的一件垃圾，不過加魯亞奴說，若羅馬尼亞沒有了他，便並沒有現在如此般強大，那男子說那你就更加是一件垃圾，加魯亞奴光火透了，他說要將那一名男子一同化成怪物，但那一名男子突然將機械怪物裝置斬破了，加魯亞奴登時吃了一驚，問他為何要這樣做，原來他就是加魯亞奴一直要找的人——艾古了，艾古說加魯亞奴及傑美拉研究所將會玩完；於監視室中的人，都可以恢復行動了，他們在螢光幕中，看到了艾古的樣貌，艾古問眾人是否沒事之後，便叫眾人進入右方的門來到他那處；當眾人進入了右方的門，發現有一隻十分巨大的怪物在這裏，怪物原來就是加魯亞奴，當他看見全部人都已經集合了，便說要他們知道甚麼是究極最強的傑美拉，而且要他們後悔今次的入侵，他並且說出其他的將軍已經開始了一個叫做「殉教者計劃」的東西，就算艾古他們能破壞他的計劃亦是沒有大作用的，而現在就是他要向艾古他們清算的時候了，戰鬥亦立即開始，筆者認為人物選擇方面比較好的，就是艾古、艾洛克、麗莎、杜修及古魯加，在加魯亞奴的左右兩方，都有兩個怪物的出口處，雖然看似是會無限出怪物，但若各位不停的殺這一些怪物，其實是可以毀掉這兩個地方的，不過筆者提議各位還是不停的向加魯亞奴進攻比較實際些，在戰法方面，艾古可利用LEVEL 3的BURN GROUND、GALE FLASH或METEOR FALL來向他進行巨大傷害的進攻，杜修可使出櫻花雷爆斬，艾洛克就使出FIRE STORM或EXPLOSION，古魯加負責進行勁烈攻擊，麗莎當然就是負責回復啦，在眾人力戰了一輪之後，終於把他打倒了，這時艾洛克說全都因為艾古，他才可以成功地為朋友阿占及美莉露報了這一個仇，艾古此際亦感到艾洛克已經長大了，他亦十分歡迎艾洛克的加入，國基及波哥等人當然亦十分高興艾洛克等人的加入，於是一行人亦向羅馬尼亞的機場進發，準備離開羅馬尼亞；於羅馬尼亞的機場中，首先眾人離開機場，回到古蘇鐵之町，到委事所中找找，應該有一件捕捉於再生品協會中偷東西的犯人的事件，在瞭解到大概的情況後，便到再生品協會中找內裏的店主，他說艾洛克大概都知道了事情是甚樣，於是便請艾洛克進入店中的倉庫；在倉庫中，店主向艾洛克說所有完成了的再生品，都是存放在這裏的，他希望艾洛克留在倉庫中等待犯人出現，而他們的兩餐，都會有人運送到這裏給他們的，艾洛克們一直等到了夜晚，突然間有一些紅色的史策姆走了出來，於是眾人便立刻開戰，由於紅色的史策姆攻擊力並不算強，所以兩三下子就能將其打敗，艾洛克亦明白到原來並不是有盜賊偷他們的鐵製再生品，而是那一些史策姆吃了他們的鐵，於是艾洛克便上樓找回店主，並且說明了一切，店主亦說已經安裝了一些新的牆壁，用來防止史策姆的再次來襲，於是艾洛克亦回到委事所收取酬金；回到羅馬尼亞的機場，可以看到卓卡拉在大堂之中，當他知道了艾古已經將加魯亞奴消滅了，便叫眾人一同回SILVER NOA；於SILVER NOA的作戰室中，艾古問卓卡拉，究竟伊卡的國家古利斯奴（グレイシーヌ）發生了甚麼事，卓卡拉說米路馬蘭國（ミルマーナ）正準備向古利斯奴國進攻，伊卡一聽到了當然十分吃驚，而杜修說米路馬蘭國的支配者，就是羅馬尼亞四將軍的其中一人——也古治（ヤグン），不過古魯加說於古利斯奴國中，傳聞有一隊有名的最強格鬥集團——拉瑪達僧兵，所以艾古決定到古利斯奴國一趟，看看有沒有一些關於亞特奴的消息可以追查，因為據聞的殉教者計劃，暫時亦不知道是甚麼的一回事，波哥十分奇怪的問，甚麼是殉教者計劃，艾古說於世界之中，建起了一些殉教者之塔的東西，據聞是為了幫助某一人復活的一個計劃，不過他所知道的只是這些，其他的他一概都不知道了，所以可以找也古治來問一下究竟是甚麼的一回事，於是眾人便決定向古利斯奴進發。於也古治的房間中，亞特奴已來到了，也古治一看到亞特奴便說，加魯亞奴已經失敗了，亞特奴說以加魯亞奴這般弱小的力量，是不可以與他相比的，然後亞特奴問，古利斯奴國的計劃應該沒有甚麼問題吧，因為繼羅馬尼亞後，另一個大國非古利斯奴莫屬了，於是也古治問是否於拉瑪達山建設殉教者之塔的事，他說殉教者計劃是一個復活他們偉大的國王而不可欠缺的計劃，所























以今次的事是不可以有任何的差錯的，良久，有一個守衛走出來，說古利斯奴國有一名和平的使者來參見，但也古治只說了一句：「殺！」並且說將屍體送回古利斯奴，守衛唯有聽命，而也古治亦似乎表現出志在必得。

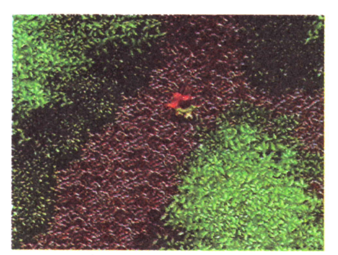
第十五章——古利斯奴國的異變

艾洛克等人已經到達了古利斯奴國的機場，眾人都進入了波伊沙蘇（ペイサス）歇一歇；於村中打探一下情佈，原來村民都已經知道了米路瑪蘭國的進攻，但不過他們都對拉瑪達的僧兵似乎有着十分大的信心，認為他們一定會奮勇地保衛波伊沙蘇的居民的；另外，在村中有一名占卜師，若向她說希望占卜一下的話，她說只會與勇者占卜的，真的有一點兒架子呢！村中除了占有一名奇怪的占卜師之外，還有着一所龐大的圖書館，在內裏可以得知道各國的歷史和典故；在村中的右上方，亦有一些不錯的武器可以購買，在換了一些新的裝備後，亦可以在這裏附近找升一下LEVEL，而在奈也姆原野（ノヤム原野）中，更可以找到一名通輯犯——キドウ，在阿娜治浮地（アナン台地），亦可以找到通輯犯——ビシャモン；在升到了一定的LEVEL之後，便可以去拉瑪達寺（ラマダ寺）了；到達了拉瑪達寺，守門口的拉瑪達僧兵都向他們的師傅伊卡敬禮，並且打開了大門，眾人進入了大和尚的部屋（大僧正の部屋），原來大和尚已經等了伊卡很久了，伊卡問他現在米路馬蘭國的事態如何，大和尚說米路馬蘭國已經準備攻入波伊沙蘇，而且戰況十分危急，而且派到米路馬蘭國的和平使者都一一被殺，伊卡說他一定會為這一個國家而力戰到底，僧兵們都紛紛和應，士氣十分之高昂，這時候，有一名僧兵走進來報告，說有一個人要求見伊卡，於是便有一位女子走進來，她是一名占卜師，名字叫做莎莉亞（サニア），她要求找艾古，供給一些可靠的情佈，不過她有一個條件，就是要一看寺中的大經典，但不過大經典是一本記戴着拉瑪達的武術及歷史的貴重典藉，而上一任的大和尚死時亦封印了這一本珍貴的典藉，但莎莉亞說希望找尋前任的大和尚化成怪物的秘密，不過伊卡說這一本經書藏有着拉瑪達的最高奧義，所以不能胡亂給其他人看的，這時候，另一名僧兵進來，他向伊卡說國王龍拳（リュウゲン）要召見他，於是伊卡便立即準備迎接，好像全不放莎莉亞在眼內；於寺的入口處，眾人都在迎接國王龍拳，他亦問伊卡有甚麼法子去對付米路馬蘭國，而他亦打算向米路馬蘭國投降，伊卡一聽到了真的感到十分無奈，國王還說，也古治將軍要求投降的條件，就是要立刻解散拉瑪達寺的僧兵團，伊卡問國王甚可以就此解散僧兵團，一直以來拉瑪達寺的僧兵們都十分忠心地保衛着這一個國家，國王又甚可以忍心呢？但國王表示米路馬蘭國的列車砲已經準備好向米路馬蘭國進攻，他是不可以看着波伊沙蘇的人民被殺的，除非拉瑪達僧兵能夠取得勝利，國王亦表示希望伊卡能夠做得到，之後他就離開了。





於大僧正的房間中，大家都正為這一件事情而煩腦，就在此時，莎莉亞問伊卡甚可能夠吞聲忍氣呢？但伊卡說因為國民的力量所限，他





亦沒有辦法做到任何的事，但沙莉亞道，伊卡甚能夠忍受國家被其他人佔領，而且她亦試過滅國的滋味，這時的伊卡似是彷然大悟，於是便決定帶莎莉亞到波伊沙蘇的圖書館中，取得那一本大經典。到達了波伊沙蘇的圖書館的二樓，有一名管理員向伊卡說拉瑪達大經典已被人盜去了，於是一行人便立即到處找尋大經典的踪影，由於所得的線索不多，所以眾人亦準備走出圖書館找，但這時莎莉亞說她可以用占卜的方法來尋找大經典，在她的占卜下，終於大概知道了偷書者的樣貌，於是艾洛克亦在村中到處的打探，；這時於也古治的房間中，那一把聲音問也古治的計劃是否進行得順利？他說大經典已經到了手，他亦可以利用來強化他的怪物，而他亦可以實踐世界第一大強國的願望了！

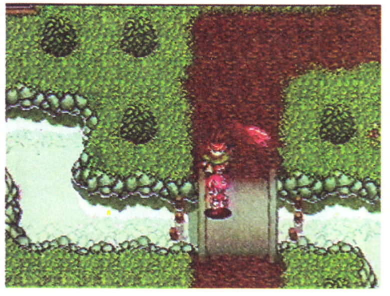
艾洛克等人走出了圖書館，便在村子之中到處尋找那一個人的踪





影，這時在村中應該可以找到很多個差不多樣貌的人，但似乎並沒有一個像偷經典的疑犯，於是唯有再回到圖書館處找尋線索，而所得到了的消息，就是犯人有可能於某幾處地方出現，艾洛克便跟據着這幾處地方尋找，終於，在奈也姆原野中看見了那一名犯人正準備將經典交給一隻怪物，不過怪物就在這時候殺了那一名犯人，並且取了那一本大經典，於是，伊卡便唯有使用武力來奪回經典；取回了經典之後，眾人便帶着經典到拉瑪達山（ラマダ山）去解除封印。當到達了拉瑪達山，伊卡把大經典擺放於祭壇上，良久，土之精靈出現了，伊卡請求它將經典中的奧義傳授，經過伊卡的一番哀求下，土之精靈亦將奧義——拉瑪達真拳傳授

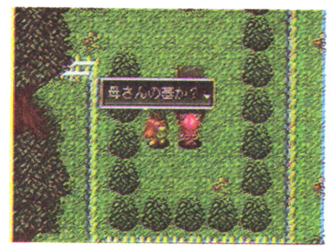




給伊卡，希望他將此奧義用來協助勇者艾古，之後精靈亦消失了；這時，莎莉亞說米路馬蘭國的軍隊已經結集在波伊沙蘇的南方國境付近，而且她亦希望加入艾古的陣線當中，助他們一分力量，於是乎莎莉亞亦二正式加入了艾古的隊伍之中。

到達了波伊沙蘇南方的





國境，看見了一些守衛嚴密地守着軍營，艾古等人都躲在樹林中靜觀其變，此時杜修便走了出來擾嚷，引來軍人們的注意；於也古治的房間之中，有一名守衛向也古治報告，艾古的一行人已經到達了古利斯奴的國境，於是也古治便下令準備好列車砲作出攻擊，守衛說由於列車砲的威力十分驚人，可能會傷及無辜，但也古治說為了要對付艾古，多少也要作出一些犧牲的，那一名手下唯有聽令吧！



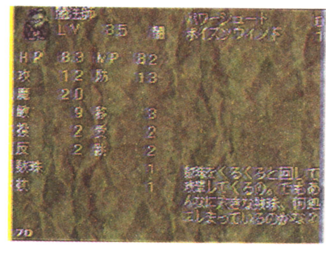
於國境中，當軍人們都得知道也古治所下的命令，軍人們都變成怪物，向古利斯奴作大規模的進攻，艾古各人見勢色不對，便立即行動阻止，在行動中，會有一個十分大的瞄準座標，千萬不要讓你的人物停留於這一個座標中，否則人物會受到十分大的傷害。在戰鬥完畢，莎莉亞說出她的出生地就是米路馬蘭國，而她的雙親是被一隻十分巨大的怪物所殺，她的目的就是要找出那一隻怪物出來報仇，眾人都表示希望能夠幫到她的忙，手刃那隻怪物；於大和尚的房間，國王龍拳向伊卡道謝，伊卡表示他是不會那麼容易放棄的，他會帶領着拉瑪達的僧兵力戰到底。在圖書館中，莎莉亞利用水晶球占卜，她說感到有兩個國家發出了一些很怪的感覺，分別是布拉基亞（ブラキア）及菲奧尼斯（フォーレス），於是眾人決定探求出力量的來源。



第十六章——天真爛漫的千夜子；結集上下集的所有勇者！！

在古利斯奴機場，眾人上了SILVER NOA，艾古向卓卡拉說他們現在的計劃就是要破壞殉教者計劃，而且要盡快進行，於是卓卡拉便向大家說出每一個國家的少少資料，在眾人都明白了之後，就可以開始出發了；首先筆者提導大家到烏托之村中找偉路瑪，他會說機械人捷珀已經修理好了，於是進入了工作室內，看到了可愛的機械人捷珀，而且它亦立即加入成為同伴；





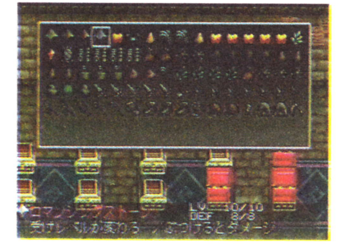


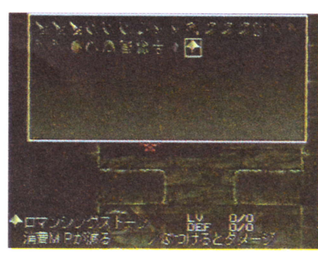
當一走出工作室，偉路瑪會送幾件零件給你，分別是Pチャージャー、Pアースボーン、Pスティルウォーター、Pファイアイーター及Pブラスト，他說這一些力量配件都是用來強化捷珀的工具，由於機械人是不會成長的關係，所以當裝備一些強勁的配件，它的力量就會變得更加強大，而且力量配件亦會有屬性的分別，同樣的是火、水、風、地和無屬性五種，當得知道了這一個機械人的特點之後，它其實還可以將在戰鬥中取得的經驗值分給大家的，只要站在博士旁的機器前面，就可以將經驗值分給其他有需要的人了。到了現在，第二集的新人物都已經全部集齊了，然後各位可以乘飛船到阿拉拉杜斯（アララトス），在這裏可以回到卓卡拉的商店（チョンガの店），一進入了店內，便看到了第一集中的召喚獸奧頓，卓卡拉說一直辛苦了牠看守於店中，卓卡拉並叫奧頓一同加入大家的隊中戰鬥，奧頓聽到了十分開心，於是便加入了隊中；進入了店內，有許多的寶箱，這都是上一集的成員的道具，內裏雖然有很多的寶物，但不過各位的道具欄相信已經沒有多大的位置了，大家請選出一些有用的寶物才開啟寶箱吧！離開了卓卡拉的商店，大家可以乘飛船離開這裏，向古拉利亞島（クレニア島）出發；在這裏的島上，是有一個叫做時之森林的地方，大家很可能亦來過這裏了，這一個森的特色，就是你不停的進入，都是在這裏打轉，筆者現在就為大家解開這裏的謎團吧，首先各位向上方行，然後走回下方，再走右方，右方，左方，左方，上方，再走到上方，就可以到達杜古古之村（トココの村），一進入了這裏，就看到了很久沒見的千夜子（ちょこ），他問眾人是否迷了路才來到這裏，她說待她為各位於這一條村落之中遊覽一下吧，說罷，她就一支箭的跑去了；眾人在這一條村落四周看看，發現到這一條村落十分怪怪的；當眾人走進了左上方的屋中，這處原來就是千夜子之家了，千夜子一看到了艾洛克，便問他們是誰人，並且問他們是殆迷了路才來到了這兒，若艾洛克等人肯和她一起玩的話，她就會帶大家一同到處遊覽，她又問艾洛克是否一個正義的朋友，艾洛克說這又不是的(筆者按：艾洛克於這時真的無言以對。)，但起碼不是壞人，之後，千夜子小妹妹便介紹她的爸爸給大家結識，她的爸爸問艾洛克是否於迷之森林困了一段長時間而感到很累，他又說若艾洛克希望於現在離開並不是太好，因為迷之森林有着十分多的傳聞，傳聞在森林內是有一些鬼魂傳在，並且這裏是通往死之通道的，所以希望他於這裏休息一下，在明早才離開，艾洛克認同了他的說法後，千夜子的爸爸就提議艾洛克吃一頓晚飯後才休



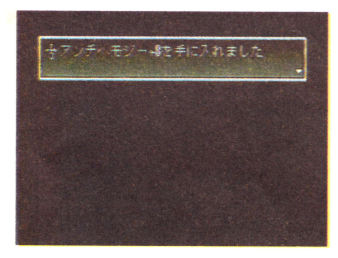






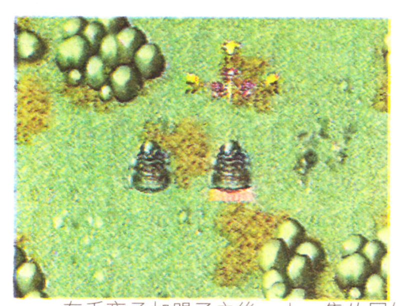


息，於是艾洛克亦恭敬不如從命，吃一頓豐富的晚餐；於進食時，千夜子狼吞虎嚥的吃，到最後還用脷舐那一隻餐碟，樣子十分可愛！第三天的清早，千夜子很早便醒了過來，她利用魔法彈了下床，此時艾洛克亦醒來了，於是他便走出大廳，向千夜子的爸爸衷心的道謝了一番，然後就跟隨千夜子走出了屋中；千夜子帶着艾洛克到處看看杜古古村的「風景名勝」，之後就會於村的出口等待着艾洛克，她説在森林中是十分容易迷路的，所以她就帶艾洛克離開這裏；當艾洛克一直地跟着她，便會去到了一個墓地，千夜子走到了其中的一個墓前，並向它説早晨，她今天感到十分精神，艾洛克上前問她，這是否她死去了媽媽的墓碑，千夜子解釋，她媽媽並不是死了，她只是於這裏睡着了；之後艾洛克便跟着千夜子一直走，當走了一段路之後，終於到達森林的出口了，立即再和

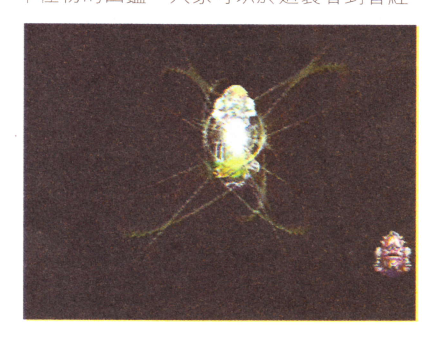


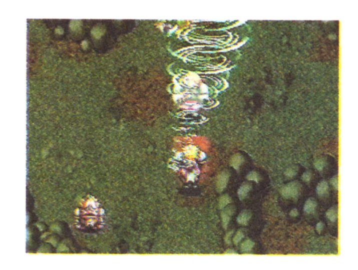


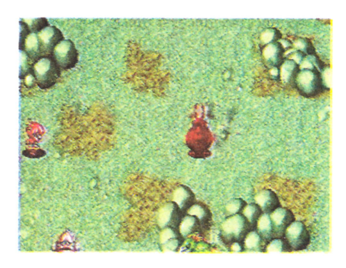
她傾談一下，千夜子説人是可以在戰鬥中不斷的長大的，所以她亦希望快點成為一個成年人，於是便再次加入了艾古等人的隊伍之中。（筆者按：首先説明，若各位沒有使用上一集的SAVE或於上一集的五十層迷宮中沒有取得可愛少女千夜子的話，劇情是有可能不同的，請各位多多留意！但若沒有使用上集SAVE的朋友，只要走回於古拉利亞島的遺跡之迷宮的第五十層，再按照這一個方法，就可以取得千夜子了。）千夜子雖然明顯地比上一集弱了，但是於今集之中，她同樣地與其他的召喚獸同伴一樣，擁有新的特殊能力及魔法，所以在今期的攻略最尾，會為大家刊登出他們未公佈的全魔法表，敬請大家勿切留意！！



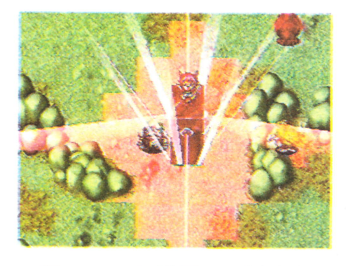
在千夜子加盟了之後，上一集的同伴，便只餘下了兩名，就是風神（フウジン）及雷神（ライジン）了，於是在世界各地中尋找，終於在艾柏沙（アリバーシャ）中找到了水之神殿；進入了內裏，有一些怪物位於神殿的門外，只要把牠們全都殺掉，就可以進入水之神殿了。於水之神殿中，水之精靈命令風神繼續協助勇者艾古，並且希望艾古能夠救回這一個世界，之後它便消失了。眾人返回 SILVER NOA 上，原來卓卡拉亦是擁有一本怪物的圖鑑，大家可以於這裏看到曾經調查過的 DATA，另外他還可再次供給各地情佈給玩者看，有需要的時候就可以找他了！眾人再乘 SILVER NOA 回到阿拉拉杜斯（アララトス），這處是有一個地方名為艾西達山丘（アゼンダ高地）的，進入了之後，會發現有一班怪物在這裏，於是

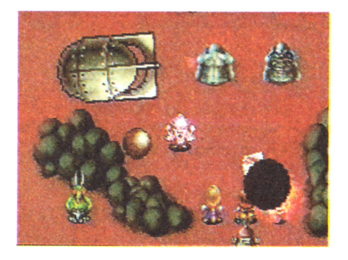




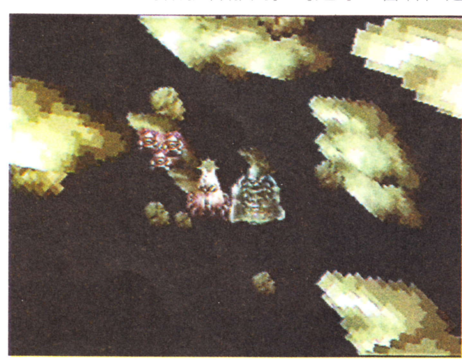


眾人便將牠們打敗，順便為新加入的千夜子升一升 LEVEL；在進入了這裏的一個山洞口，便會去到山丘的頂峰，突然間，有一道雷電劈下來，原來它就是上一集的其中一名召喚獸——雷神了，在波哥為大家介紹了之後，艾古便呼召出光之精靈出來，一道強光出現了後，眾人亦秈到了光之精靈，當光之精靈看見了勇者艾古，便命雷神立即加入艾古的隊伍中，它並且向艾古説，於這一個世界中，開始面臨着一個十分重大的危機，希望艾古以勇者的身分去盡快阻止這一場危機的發生，然後，光之精靈就消失了，艾古亦離開了艾西達山丘，再次進入這艾西達之山丘，可以找到通輯犯——ガウクロウ，但筆者提醒各位記得於卓卡拉的商店中取得那四顆魔法石ロマンシングストーン，因為拿着這四顆魔法石到也古斯島（ヤゴス島）中的合成屋的話，是可以換取一粒不滅魔法的魔法石ロマンシングストーン，真的是十分好使好用啊！在艾古等人向布拉基亞及菲奧尼斯出發之前，為了要提升





一下 LEVEL 及購買一些新的武器，於是眾人便乘 SILVER NOA 回到古利斯奴（グレイシーヌ）的拉瑪達寺（ラマダ寺），於這處是可以供大家修行的，若各位按下修行する的話，就會進入寺內修行，若按下修行しない的話就會離開拉瑪達寺，當各位選擇修行的話，是會有兩個模式供大家選擇的，分別是 SURVIVAL MODE（サバイバルモード）及 TIME ATTACK MODE（タイムアタックモード），SURVIVAL MODE 就是不斷都有怪物出現，看大家可以殺得多少怪物來計分，而 TIME ATTACK MODE 就是要盡快將敵人完全消滅，不過這兩個 MODE 都是不可以使用十三名主角以外的角色；筆者曾在 SURVIVAL MODE 中殺了一共十八隻怪物，於排行榜中的第四位，而且取得一件道具——アンチヘモジー +8，但奇怪地筆者於 TIME ATTACK MODE 中取得第一位，亦沒有任何的獎勵，奇怪！在這裏儲了一些經驗值之後，便可以回到故地——東面的阿路蒂亞（東アルディア）走一趟……下期續！







次回預告：千夜子已經取得了，但她原來是尚有一式特殊能力「覺醒」的，請留意《遊戲誌》的《ARC THE LAD II》!!!

未公佈的七名召喚同伴特殊能力表

傑拉古　ケラック

特殊能力名稱		消耗 MP LV1	LV2	LV3	效果
キュア	CURE	7	14	28	回復魔法
リフレッシュ	REFRESH	4	8	16	水屬性；解除異常狀態
チャージ	CHARGE	2	／	／	儲氣，攻擊力上升
スピードアップ	SPEED UP	2	4	8	加速
スピードダウン	SPEED DOWN	2	4	8	使敵人減速
アシッドブレス	ACID BLESS	8	16	32	地屬性；酸性的氣體，裝有金屬裝備的敵人減弱
ディスペル	DISPAIL	8	24	72	釋放地上死屍的靈魂
トリプルアタック	TRIPLE ATTACK	10	20	40	三人一同攻擊對手

莫夫利　モフリー

特殊能力名稱		消耗 MP LV1	LV2	LV3	效果
床造り	造橋	8	16	32	利用石板攻擊敵人
すごい床造り	恐怖造橋	12	24	48	利用強勁的橋攻擊敵人
グランドシールド	GRAND SHIELD	3	9	28	地屬性；大地之精靈護身
エキスパンドレンジ	EXPAND RANGE	4	8	16	移動範圍增大
デトラクトレンジ	DESTRUCT TRENCH	4	8	16	敵人的移動範圍減低
チャージ	CHARGE	2	／	／	儲氣，攻擊力上升
マッドストーム	MUD STORM	8	16	32	地屬性；卷上一些小石攻擊
アースクエイク	EARTH QUAKE	10	20	40	地屬性；地底突出岩柱攻擊

希姆蘇　ヘモジー

特殊能力名稱		消耗 MP LV1	LV2	LV3	效果
ヘモジー化	希姆蘇化	4	8	16	將敵人化成與自己一樣
コンフュージョン	CONFESSTION	8	16	32	使敵人混亂
チェンジエネミー	CHANGE ENEMY	5	10	20	令敵人轉級數
マインドバスター	MIND BUSTER	8	16	32	使敵人的 MP 下降
マジックシールド	MAGIC SHIELD	8	24	72	魔法攻擊全數反彈
ダークブレス	DARK BLESS	8	16	32	闇屬性；噴出暗黑的氣息
ロブマインド	LOB MIND	0	1	2	吸收敵人的 MP
チョンガラの爆撃	卓卡拉之爆擊	16	31	64	卓卡拉船長的援助全畫面攻擊

風神　フウジン

特殊能力名稱		消耗 MP LV1	LV2	LV3	效果
チャージ	CHARGE	2	／	／	儲氣，攻擊力上升
ストライクパワー	STRIKE POWER	3	6	12	筋力增強，攻擊力大大提高
ウィンドスラッシャー	WIND SLASHER	8	16	32	風屬性；用強風將敵人切裂
トルネード	TORNADE	10	20	40	風屬性；龍卷風將敵人卷上半空
ナイスキャッチ	NICE CATCH	2	4	8	反擊力增強
ディストラクション	DISTRICTION	3	6	12	令敵人的魔力下降
風雷破	風雷破	12	24	48	風屬性；若風神及雷神夾着敵人，就可使出強烈一擊
スーパーノヴァ	SUPER NOVA	10	20	40	光屬性；強光使敵人受到巨大的傷害

雷神　ライジン

特殊能力名稱		消耗 MP LV1	LV2	LV3	效果
チャージ	CHARGE	2	／	／	儲氣，攻擊力上升
プロテクション	PROTECTION	4	8	16	防禦力增高
サンダーストーム	THUNDER STORM	8	16	32	風屬性；天空落下電柱攻擊敵人
サンダーブレス	THUNDER BLESS	8	16	32	風屬性；噴出電極攻擊
ミスキャッチ	MISS CATCH	2	4	8	敵人反擊力低
マイトマインド	MIGHT MIND	2	4	8	魔力增強
風雷破	風雷破	12	24	48	風屬性；若風神及雷神夾着敵人，就可使出強烈一擊
スーパーノヴァ	SUPER NOVA	10	20	40	光屬性；強光使敵人受到巨大的傷害

奧頓　オドン

特殊能力名稱		消耗 MP LV1	LV2	LV3	效果
變身	變身	6	12	24	變成敵人一模一樣

千夜子　ちょこ

特殊能力名稱		消耗 MP LV1	LV2	LV3	效果
パシャパシャ	柏治柏治	16	31	64	水屬性；利用激烈的水球攻擊一名敵人
メキメキ	美琪美琪	16	31	64	地屬性；於地上變出岩石直線攻擊敵人
ヒュルルー	欺魯魯	16	31	64	風屬性；必殺的風令到四周的敵人受強大傷害
メラメラ	美娜美娜	16	31	64	火屬性；召喚出鳳凰直線攻擊敵人
ポコポコ	波哥波哥	16	31	64	高速的必殺連續技
キラキラ	基拉基拉	16	31	64	光屬性；禁斷的封印射出激光，有絕大的威力

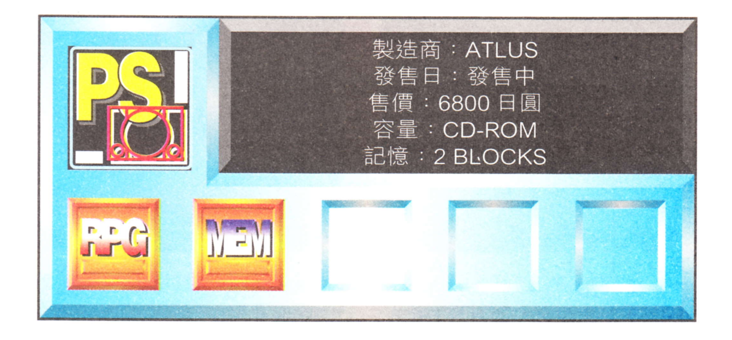
柏泰度　バンディット

特殊能力名稱		消耗 MP LV1	LV2	LV3	效果
チャージ	CHARGE	2	／	／	儲氣，攻擊力上升
アイスシールド	ICE SHIELD	3	9	28	水屬性；水之精靈護身
ストライクパワー	STRIKE POWER	3	6	12	筋力增強，攻擊力大大提高
コールドブレス	COLD BLESS	8	16	32	水屬性；噴出凍氣攻擊敵人，並且令其反應遲鈍



遊戲研究坊





編集：真・惡魔召喚師 福田 FUKUDA

合體大剖析・二

上期已向大家介紹了附加道具合體法，今期將會探討對裏關「雪之女王編」相當重要的魔法繼承法。

魔法繼承

在今集《女神異聞錄PERSONA》中，魔法繼承的重要性是絕對不下於附加寶物合體法的。試想下面一個例子：假如我方有一隻擁有絕強能力值、同時又懂得幾種強勁攻擊魔法的PERSONA，若果它再學會全體回復魔法就更好了，當然你可以説「不是只要加入魔法石就行嗎？」，可是若要利用封神具來合體專用PERSONA，又怎能加入道具呢？因此，在這情況下魔法繼承這系統便派用場了。

要討論魔法繼承，就先要從基本的合體概念中入手。簡單來説，如果我們留意合體時的代表記號，就會發現到「為甚麼會有紅白藍色之分？」「圓形和箭咀又有甚麼分別？」。先説合體顏色，合體的顏色象徵了進行合體時兩隻惡魔在屬性上的相性差異，如果相性良好就會對合成的 PERSONA 有所幫助，相反的話雖然沒有明顯上差別，可是會大大增加了合體事故的發生機率，尤其是能力值的下降。至於符號則代表了兩隻惡魔在種族上的相性差異，同一種族為最好，其次是相性優良，最差是相性惡劣；另一方面，合體符號的另一含意是魔法繼承，因為在《PERSONA》中要做到魔法繼承的條件，就是合體符號必需是箭咀，不論是甚麼顏色也行。

看看下面的例子，這是一個「妖鳥ルフ＋凶鳥アレクト→SUN ヤタガラス」的組合，合體符號為↑。從右邊的圖表中，各位可以知道↑代表會遺傳了召喚時排在後面惡魔的魔法，而由於兩隻惡魔都有符合遺傳條件的魔法，所以ヤタガラス結果可學到マハガルダイン或マハザンマ，當然マハガルダイン的威力較強，所以基本上會以「凶鳥アレクト＋妖鳥ルフ」的方法來合體，藉以學到マハガルダイン。







自行合體記號代表意思

合體記號顏色	合體惡魔相性	合體後能力值變化
藍色	相同大屬性	最高能力值＋5、魔攻＋20
白色	非干涉大屬性	沒有改變
紅色	相反大屬性	沒有改變
↑	相同大種族	全部能力值＋1
→	相性優良大種族	沒有改變
↓	相性差劣大種族	全部能力值－1

有關魔法繼承時合體記號的意思

↑	召喚時排在後面的惡魔，會以優先次序表的順序將魔法繼承到合體後的 PERSONA
→	召喚時排在前面的惡魔，會以優先次序表的順序將魔法繼承到合體後的 PERSONA
↓	召喚時排在後面的惡魔，會以優先次序表的順序將魔法繼承到合體後的 PERSONA

魔法繼承的優先次序表

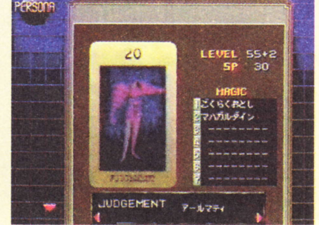
大屬性＼次序	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ELEMENTAL	B	A	J	K	L	I	F	G	H	E
PHYSICAL	D	C	F	G	H	E	J	K	L	I
EVILDARK	E	H	G	F	C	D	A	B		
HOLYLIGHT	I	L	K	J	A	B	C	D		

合成實例

（1）妖鳥ルフ＋墮天使バルバトス→JUDGEMENT アールマティ　合體記號→

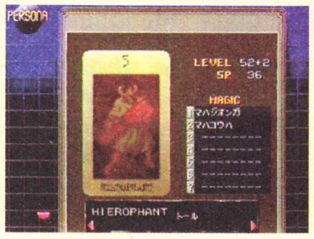
由於バルバトス與アールマティ的大屬性相反，因而無法學到暗黑咒文，所以這樣便可學到マハガルダイン。





（2）幽鬼ヴェータラ＋天使ソロネ→HIEROPHANT トール　合體記號↓

當然，因為ヴェータラ沒有可以繼承的魔法，所以還是將ソロネ的神聖咒文マハコウハ傳到トール好了。







個別魔法系統優先次序表

A 精靈系單體攻擊魔法

1 アギダイン
2 ブフダイン
3 ガルダイン
4 マグダイン
5 アギラオ
6 ブフーラ
7 ガルーラ
8 マグナス
9 アギ
10 ブフ
11 ガル
12 マグナ

B 精靈系全體攻擊魔法

1 マハラギダイン
2 マハブフダイン
3 マハガルダイン
4 マハマグダイン
5 マハラギオン
6 マハブフーラ
7 マハガルーラ
8 マハマグナス
9 マハラギ
10 マハーブフ
11 マハーガル
12 マハマグナ

C 物理系單體攻擊魔法

1 フレイダイン
2 ザンダイン
3 グラダイン
4 ジオダイン
5 フレイラ
6 ザンマ
7 グライバ
8 ジオンガ
9 フレイ
10 ザン
11 グライ
12 ジオ

D 物理系全體攻擊魔法

1 メギドラオン
2 マハザンダイン
3 マハグラダイン
4 マハジオダイン
5 メギドラ
6 マハザンマ
7 マハグライバ
8 マハジオンガ
9 メギド
10 マハザン
11 マハグライ
12 マハジオ

E 暗黑系呪殺魔法

1 マハムド
2 マハエイハ
3 ムドオン
4 バイエイハ
5 ムド
6 エイハ

F 暗黑系呪殺魔法

1 デカバー
2 デサンガ
3 ドルミナー
4 シバブー
5 プリンパ
6 ハピルマ
7 マリンカリン
8 マカジャマ
9 デライト
10 スランパ

G 暗黑系覺醒魔法

1 バルザック
2 マドール
3 ウルバーン
4 ドロンパ
5 ドロイド
6 クイッカ

H 暗黑系降魔魔法

1 デスティカ
2 ペトラマ
3 パララマ
4 ポイズマ
5 シシリッカ

I 神聖系破魔魔法

1 マハンマ
2 マハコウハ
3 ハマオン
4 バイコウハ
5 ハンマ
6 コウハ

J 神聖系天啟魔法

1 タルカジャ
2 ラクカジャ
3 スクカジャ
4 マカカジャ
5 デカジャ
6 テトラジャ
7 マカラカーン
8 テトラカーン
9 デクンダ
10 タルンダ
11 ラクンダ
12 スクンダ

K 神聖系祝福魔法

1 ディア
2 ディアラマ
3 ディアラマハン
4 メディア
5 メディラマ
6 メディアラハン
7 ポズムディ
8 パララディ
9 ペトラディ
10 シシリディ
11 ペンパトラ
12 パトラ

L 神聖系奇跡魔法

1 サマリカーム
2 リカーム
3 リカームドラ

依歌魯通訊站 #6

HEL~LO~O！各位這個聖誕愉快嗎？我——依歌魯就和可愛的惡魔們開了一個極正斗嘅PARTY喇，全晚都播着《真·女神轉生 惡魔召喚師》的ARRANGE VERSION SOUND TRACK，真是令人興奮極了～

繼續答上期小晶晶的來信，她問當找到城戶玲司入隊後，到底那個位置最適合他、所使用的武器槍械種類與及他和上杉秀彥那個比較好。根據玲司的特性——以攻擊判定最小的拳套和判定最大的萊福槍作武器，最理想位置當然是第一排的兩側（因為正中央要留給稻葉），除平時可攻擊兩邊敵人外，被人BACK ATTACK時也可用槍作快速反擊，相當理想。至於他和上杉秀彥那個較好，本人則認為最好在表關選用玲司，這是因為（1）如果在表關的成員是主角、麻希、稻葉、南條、玲司，那在裏關便可用主角、黛、綾瀨、上杉、桐島來玩，兩邊的成員截然不同，又可用齊9名角色；（2）玲司在表關有其獨有的故事情節！雖然找他入隊的過程比較艱苦，可是卻較有挑戰性呢。

接着她提到當遇到一些EXP較少而難以付的敵人時，可以先和它們CONTACT取得SPELL CARD，到下次碰上時便可藉此避開戰鬥。這個方法筆者早在攻略SEBEC大廈那期時已經說過，因為某些敵人實在非常難纏，例如在表關或裏關的最後迷宮時，那些懂得「水晶之壁」的大天使，與其要等3回合待它的防護牆消失，倒不如盡快逃跑為妙，而且到遊戲後期不必要的戰鬥還是可免則免了，以保存最佳狀態到和頭目作戰。另外，她認為除了主角和麻希外，其餘的登場角色樣子很「串」，我則認為有些人亦不算太差，例如玲司和桐島便是，當然最令人厭的一定是那個禿頭的大石教頭了。

下一封來信是來自澳門的KAN君，他先問16種寶石是否有屬性之分，又和合體有何關係，其實在今集寶石是用來合成道具、靈香與及提高或降低合體後PERSONA的等級，實質上並沒有所謂屬性之分；至於有關利用寶石來製造道具與及合體的資料，可參考第35期和第39期。



跟着他問封神具的作用，上期已說過全部40件封神具是用來製造特定的PERSONA，因為有40種PERSONA是無法以正常的合體法來取得的，而進一步有關全部封神具的資料，請留意接着刊登的遊戲研究坊。第三條問題是問稻葉在遊戲初期，在御影商場的服裝店內遇到他的母親，而過了醫院的事件後再到那裏他又會到處走，這是因為他很怕被同伴們看見他的母親到底如何對待他（他的母親相當溺愛他，可是他又怕被人以為他是一個「裙腳仔」），所以一看到母親便逃掉。跟着便是有關PERSONA與角色的相性與潛在能力問題，由於這問題實在太深奧，所以請留意下回的主題「潛在能力調查課」吧。

第五條問到《惡魔召喚師》時不能集齊所有重要物品的原因，以及它們到底是甚麼。坦白講，雖然重要物品那一欄很大，不過並非是預你去集齊所有物品的。話明重要物品，當然是過關的必要道具啦！就像今集的SECURITY CARD、12塊鏡破片和粉盒等，為避免不謹掉走所以便將這些道具歸納在重要道具一欄那裏罷了，沒有甚麼特別意思的。至於打完究極造魔後不能取得第二隻造魔原料的原因，這個我也不大知道，因為我打了它兩次也可取得……最後是有關製造秘神、珍獸和死神成功率的問題，的確，滿月／新月不會增加其成功率——應該說一定要在滿月／新月時才可製造這些特別仲魔：雖然成功率很小，不過這也是唯一的方法。應該這樣說——這種這是《女神》系列與別不同的過人魅力。

（女神秘聞錄～1——在裏關「雪之女王篇」中，玩者是可以取得合共12塊鏡之破片的，它們分佈於：3塊在休普諾斯之塔、3塊在尼米西斯之塔、6塊在達拿都斯之塔，全部取得的方法請留意下回）





STAFF
主理人：車長
大輔：金太郎、高校教師
協力：SPYDER、友美、LEYNOS

JV 新幹線

車長詞

1997 年 1 月 3 日 出紙 4 大頁

踏入新一年，先恭祝大家新年快樂，更進一步。最近電腦介推出了不少出色的遊戲，除了來自日本的《大航海時代 III》和《古大陸傳說》等外，美國方面亦有《C&C2》，可算是百花齊放，身為玩家的我們在這段假期可以玩到這些作品，希望到農曆新年時會有更多正 GAME 玩就更好了。萬眾期待的《新世紀 EVANGELION》JWIN95 版將會在明年 3 月推出，遊戲對硬體的要求相當嚴格，除了要 24MB RAM 記憶體外，還需要 8 倍速光碟機，看來我也要換機了。（車長）

J-WIN J-WIN95 CAPCOM SCREEN FIGHTER

集街霸大成的電腦用收藏作品

以《街頭霸王》、《魔域戰士》和《機甲戰士》等 2D 格鬥遊戲為名的 CAPCOM，在 8 月下旬時曾經推出了一隻名為《CAPCOM SCREEN FIGHTER》的 SCREEN SAVER 集，由於用家的反應太過熱烈，所以甫一推出便全面售罄，再版也有同樣的情況，結果筆者要在 10 月尾時才能買到。這隻收藏集是以《街霸》系列的角色為主，雖然售價不算便宜，可是本人身為《街霸》的擁躉，結果還是付錢買下……講多無謂，看看裏面所收錄的資料吧！（車長）



生產商：NEXTON
對應系統：JWIN／JWIN95
類別：ETC
容量：CD-ROM
要滑鼠

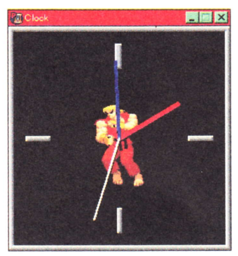
小拼圖

玩者除可自由選擇拼圖的原畫外，還可設定 3 × 3、4 × 4 和 5 × 5 三款圖的尺寸。



小時鐘

這個比起 WINDOWS95 美觀的時鐘，有自行活動角色與《街霸》原畫作底畫的。



神經衰弱

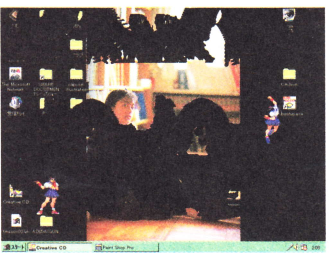
正統的迷你遊戲，難度相當高，玩者可選擇以元祖《街霸》或《少年街霸》作卡片的圖案。





圖畫觀看器

將 CD-ROM 放回光碟機，便可透過此功能將碟上的圖畫抄進電腦，當作壁紙來使用。



螢幕保護程式

本軟件除了有 17 名《ZERO 2》角色自行活動的螢幕保護程式外，還有可自由安裝圖片的 PIN-UP 集。

月曆

這個是用者可自行設定一年內 12 個月各款底畫的大型案頭月曆。



計算機

和 WINDOWS95 的大同小異，分別只是有《街霸》人物作襯托。





當然，買正版喺就會有哩一張 MOUSE PAD 啦！

包裝豪華度：60%
內容發癲度：85%
程式實用度：60%
螢幕保護度：50%
硬碟重創度：75%
總合抵買度：75%
（當然是指正版！）

J-WIN95 GUNDAM SHOP

一次過買回17年來的高達模型

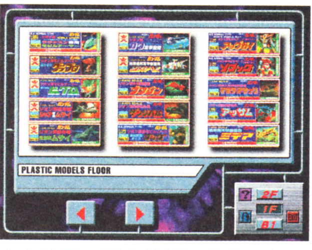


繼上期為大家介紹的《GUNDAM TACTIS》後，今期我們又再找來了另一個和高達有關的軟件向大家介紹。這次要介紹的這個《GUNDAM SHOP》並非遊戲，是一個高達模型資料庫，內面有系統地收錄了所有由BANDAI公司推出過的元祖高達模型資料，除了製成品的樣子外，亦有着盒面插畫、盒內説明書以至上色時的建議色樣，可謂相當有心思。（LEYNOS）

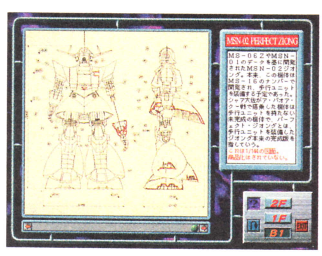
除了模式之外，這軟件亦收錄了不少QUICKTIME格式的短片，而短片的內容則大致上可分為三類：1.以TV版片段介紹作品中的主要MS及一些經典場面。2.當年用以配合模型推出市面時製作的電視廣告。3.以數段短片來講解一套模型由設計、製作原模以至在工場內大量生產的過程。總括來説，對於多年來花了無數金錢購買高達模型的高達迷來説，這絕對是一個值得收藏的作品。



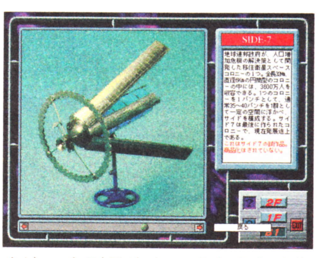
◆選擇想查看的模型時，會以這種盒邊的視點來看，感覺特別親切。



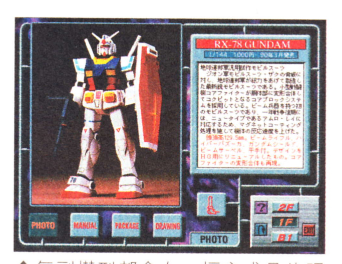
◆在這所三層高的模型店內，你可以找到所有關於高達模型的資料。



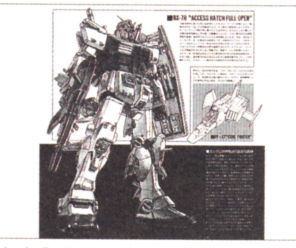
◆B1亦收藏了不少極秘資料，這一幅便是有腳自護的設計圖。



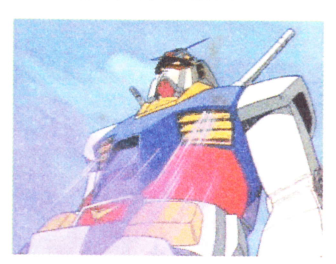
◆這一台則是沒有正式商品化的衛星7號。



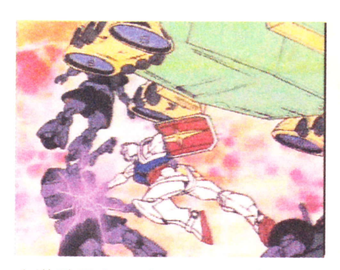
◆每副模型都會有一幅完成品的照片。



◆盒內的説明書及組合過程亦全部落齊。



◆TV版經典場面之一，高達站立在大地上！



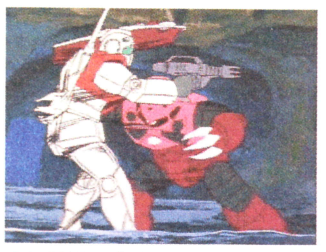
◆激戰黑色三連星及馬少尉之死，當然亦會在收錄的範圍了。



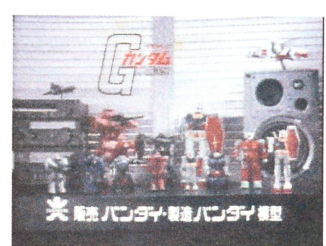
◆2F左邊的櫃放了一些名家的作品。



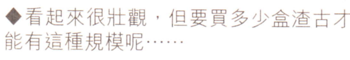
◆在1F收銀機前面，你可找到這個關於高達模型的推出年表。



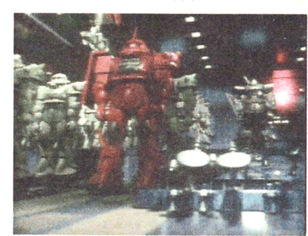
◆但要説經典的話，始終還是這一幕印象最深。



◆高達模型的電視廣告。



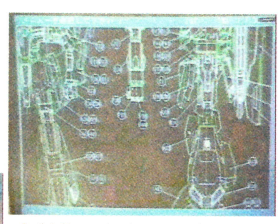
◆看起來很壯觀，但要買多少盒渣古才能有這種規模呢……



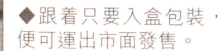


◆B1則以一些較另類的商品為主，人物系列便是其中之一。

◆當原模完成後，便可以啤膠作大量生產了。



◆製作過程之一，首先是利用電腦設計所需的部件。



◆跟着只要入盒包裝，便可運出市面發售。

生產商：BANDAI
對應系統：JWIN95
類別：ETC
容量：CD-ROM
要滑鼠



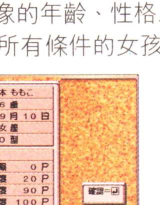
J-WIN95　夢中情人 3 CUSTOM MATE 3

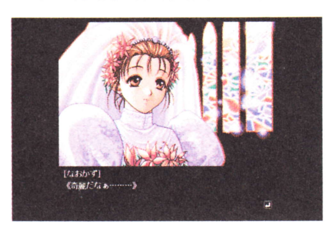
和夢中情人結婚是否一定幸福？

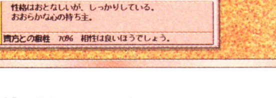
你有否想過若能與自己理想中的女孩結婚時，是會過着怎樣的生活呢？最近推出的WIN 95遊戲《CUSTOM MATE 3》便為你提供了一個這樣的機會。在聖誕節的晚上，你偶然在街角發現了一間名為《CUSTOM MATE》的婚姻介紹所，當你在那裏的電腦中輸入了自己理想對像的年齡、性格以至髮形、身裁後，它真的替你找到了一個符合你所有條件的女孩，於是你們兩人便閃電式結婚，開始了另一段人生。(高校教師)



生產商：COCKTAIL SOFT
對應系統：JWIN95
類別：SLG
容量：CD-ROM
要滑鼠
18禁





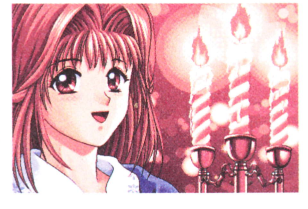


美少女度：3.5分
遊戲性：4.0分
H度：3.5分
意念：4.0分

遊戲目的



這遊戲會以一年的時間為期限，當第二年的平安夜晚上時，若是兩人的「愛情度」達到80或以上時，便能看到最佳的結局，兩人繼續過着幸福的日子，相反若是兩人的愛情度不夠，或是你不能滿足她的要求（？）時，是有可能未夠一年便GAMEOVER的。



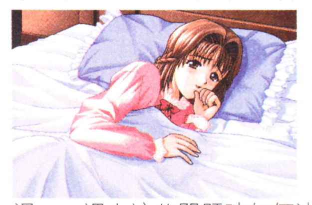
攻略心得

1.當最初設定玩者的年齡時，其實是對遊戲進行有很大影響的，因為年紀細的主角精力回復得較快，但在收入方面就很有限，相反年紀大的主角雖然精力回復得很慢，但每月的收入就很可觀，可以購買各式各樣的道具來輔助遊戲的進行。

2.這遊戲若完全採用人手來輸入每天的指令，是會花上很長時間來玩的，所以不妨利用其預設的功能，設計每天的行動模式來節省時間（不過12月23日必須用人手操作才可）。

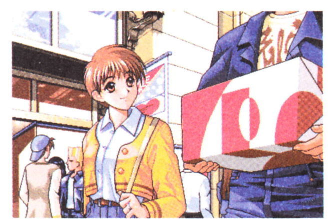
3.當遊戲進行了一定時間後，妻子的「要求」會愈來愈大，若和她「硬碰」的話是絕對不夠她鬥的，這時較有效的做法是利用指令只讓她一個人滿足便算，以免浪費自己的精力。

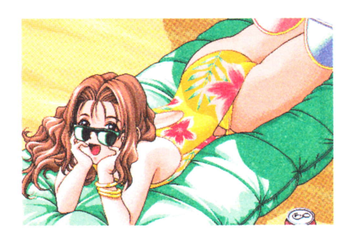
遊戲過程



結婚後，你的妻子會留在家中當家庭主婦，而你就要上班來養家，在每天上班前，妻子會問你當晚在何時回家，若你能在答應她的時間準時回家，自然便可令她的心情大好，但你的上司可能會突然要你加班，亦有可能會找你放工後一起去飲酒，甚至會有些女同事想和你鬼混……遇上這些問題時如何抉擇是閣下的問題，但你必須要有心理準備，因為遲了回家不但會令妻子不滿，更會令她所弄的飯盒質素大減，即使吃了亦不能補充足夠的體力。

除了平日要上班的日子外，每當星期日或是公眾假期時，不妨一起外出購物或是到海邊散心，這對增加兩人的感情是很有幫助的。









CUSTOM MATE是甚麼？



《CUSTOM MATE》是電腦H GAME中較為獨特的一個系列，它採用了一套可由玩者自行決定女主角髮形、身形以至性格的系統，並會因不同的性格設定而有不同的攻略法，由於可按自己的喜好來設定，因此一直都有不少的支持者，這次更加入了近年主流之一的育成要素，令遊戲的完成度大增。

DOS 大富翁之破壞超人

全新創意電腦大富翁遊戲



生產商：GAMEONE SYSTEMS LIMITED
對應系統：DOS
類別：TAB
容量：CD-ROM
發售日：96年12月20日
要滑鼠

這一隻全新的大富翁遊戲，採用了640×480點、256色的高解像度，加上利用獨特的3D畫面，可算是同類遊戲中較為突出的一隻。遊戲本身為了提高玩者的投入感，於是加入了充滿RPG要素的3D機械人打鬥場面，較以往台灣的同類作品有新意。（金太郎）



評分：
角色造型：3.5分
原創性：3.0分
操作性：3.0分
熱中度：3.0分
買得度：2.5分
平均分：3.0分

J-WIN95 霧島診療室之午後

靚醫生的短期悅樂

主角本身是一名相貌不俗的美女醫生，由於父親要出外公幹，所以她便要留在醫務所內，替來訪的病人診症。可能天生麗質的關係，所以當遇上樣子不錯的病人時便想……除此以外她還要應付可愛的護士小姐，真是忙碌到連沖涼也沒空呢！

（金太郎）

生產商：MAYFER SOFT
對應系統：JWIN95
類別：AVG
容量：CD-ROM
要滑鼠
18禁



美少女度：3.5分
遊戲性：3.0分
H度：3.0分
意念：3.0分

新GAME時間表 - 日本電腦篇（J-WIN／WIN95） BY：友美

發售日	GAME名	生產商	日圓售價	機種	遊戲類型
10/1	實機老虎機模擬器2	NEXTON	9800	JWIN95	ETC
1月下旬	SCORCHER	GAMEBANK	7800	JWIN95	RAC
	RUKISS	海月製作所	未定	DOS/V	AVG [18]
1月預定	THE LAS VEGAS	IMAGINEER	7800	JWIN95	TAB
	REVERSE	GLORIA	8800	JWIN95	AVG [18]
	AMOK	GAMEBANK	7800	JWIN95	STG
	海底大戰爭	GAMEBANK	5800	JWIN95	STG
	ROBOTRON X	GAMEBANK	7800	JWIN95	STG
	水滸傳～天導一0八星	光榮	9800	JWIN95	SLG
	太閣立志傳II	光榮	9800	JWIN95	SLG/RPG
	SUPER AIR COMBAT 蒼空之霸者	SYSTEM SOFT	8800	JWIN95	SLG
	CHERRY JAM~替那赤裸的女孩穿衣	JAM	7500	JWIN95	AVG [18]
	睡衣JAM	JAM	6500	JWIN95	PUZ [18]
	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	SEGA	8800	JWIN95	RAC
	VIPER-F40	SONIA	8800	JWIN95	AVG [18]
	VIPER-V12	SONIA	8800	JWIN95	AVG [18]
	V.R.約會☆5月俱樂部2	DESIRE	未定	JWIN95	AVG [18]
	GEOLIGHT MOON	日本SOFTEC	9800	JWIN95	ACT
	LIPS THE AGENT#3「地球滅亡!?滿期之日」	BANDAI VISUAL	5800	JWIN95	EBOK
	我的女神	BANPRESTO	9800	JWIN95	AVG/ETC
	嘰利嘰利的電話	MISTY	6800	JWIN95	AVG [18]
	SILICON SCREAM	NEC INTERCHANNEL	7800	JWIN	AVG
	WING COMMANDER III	EAV	9800	兩對應	SLG
	FLIGHT COMMANDER	GLAMS	9800	兩對應	SLG
	CHERRY MODERATE	UCOM	未定	兩對應	SLG [18]
	轉校生2	SPACE PROJECT	未定	兩對應	AVG [18]
	D-MOTION系列第2彈「HYOI天國」	MIAMI SOFT	7800	DOS/V	AVG [18]
冬預定	運輸大亨DX日文版	伊藤忠商事	未定	JWIN95	SLG
	手談對局	光榮	12800	JWIN95	TAB
	古大陸物語	TGL	未定	JWIN95	SRPG
	釣魚紀行～長良川編	PACK IN VIDEO	未定	JWIN95	SLG
	廚房驚魂	PANTEHR SOFTWARE	5800	JWIN95	ACT
	最後皇朝（暫稱）	伊藤忠商事	未定	兩對應	AVG

街坊人氣指數（截至26/12/96）

今期	走勢	上期	GAME名	操作平台	遊戲類型
1	→	1	櫻花季節（中）	DOS	AVG [18]
2	↑	3	光輝寶石箱	JWIN95	ETC
3	–	初	真侍魂	JWIN95	FIG
4	–	初	黑之劍	JWIN95	RPG [18]
5	↑	8	CAPCOM SCREEN FIGHTER	JWIN	ETC
6	–	初	霧島診療室之午後	JWIN95	AVG [18]
7	–	初	PUZZLE BUBBLE	JWIN95	PUZ
8	↓	6	同窗會	JWIN95	AVG [18]
9	–	初	大航海時代III	JWIN95	SLG
10	–	初	慾食狂	JWIN95	AVG [18]
11	↓	2	反斗奇兵	WIN95	ACT
12	–	初	魅惑之調書	JWIN95	AVG [18]
13	–	初	COMMAND & CONQUER 2	WIN95	SLG
14	–	初	玲子～學園退魔傳（中）	DOS	AVG [18]
15	–	初	大航空時代96	JWIN95	SLG

賽後分析：

唔知係咪經過我哋嘅推介，《光輝寶石箱》竟然止跌回升，佔據今週人氣榜第二位，聽聞街價而家炒到成五百幾銀都未必有貨，好彩手快入咗貨啫。除此之外，《真侍魂》同《黑之劍》哩兩隻JWIN95專用嘅遊戲分別坐穩季殿兩席位，成績不俗，而今期介紹嘅《CAPCOM SCREEN FIGHTER》就排第五，再看看後面的新勢力，《霧島》和《魅惑》也很好玩，不過我最期待的可算是在12月19日推出的《鬼畜王RANCE》。

（SPYDER）



主持：SPYDER、喬丹

《心跳回憶》兩大最新消息
電影版與全新系列陸續登場

所有《心跳》迷請聽住！KONAMI宣佈將會在97年夏季分別推出玩法有所改變的外傳系列《心跳回憶DRAMA SERIES》，與及《心跳回憶》的真人電影版。

KONAMI在12月21日舉行了一個名為《心跳回憶——聖誕節聚會》的特備節目，當日有600名擁躉被邀請到場，場面十分熱鬧。負責聚會的《心跳》聲優們除了作現場小型話劇外，還唱出不少美妙歌曲，令到場朋友留下了深刻的印象。整個節目的最高潮，就是當大型電視螢幕映出有關全新外傳系列的宣傳用畫面。這一隻名為《心跳回憶DRAMA SERIES VOL.1 虹色的青春》的AVG，從名稱已可猜到將會是以常把「努力！根性！」掛在口邊的虹野沙希作為主角，至於玩法及故事方面，根據目前的官方資料顯示，《虹色的青春》是一隻多線同時進行的AVG，玩者要設法去追求虹野，而較特別的是和《心跳》一樣採取3選1的對答選擇；故事則會因為外傳的關係而有所改動，不過像好雄和伊集院等人就會保留。最令人感到意外的可算是KONAMI在去年所選出的MISS TOKIMEKI-TEEN栗林美枝，將會在遊戲中擔當名為「秋穗美奈莉」的全新角色，不知道她會否成為另一名《心跳》FANS的新寵兒呢？整個外傳系列暫定會推出3集，頭炮將在97年夏季於PS與SS發售。究竟其餘兩集將會以那角色作為主角呢？雖然KONAMI仍未公佈，可是從目前她的部署當中，大概可以猜到一點倪端的。首先應該不會是藤崎詩織了，因為她已經很紅了，又出CD又拍電影（真人電影版內容請看下文），不需要這樣去替她造勢了；至於今集會用虹野做主角，是因為她在日本本土的受歡迎程度很高，從KONAMI及其他媒介所收集回來的資料顯示，她在遊戲中的人氣度是超過詩織的，所以日文WINDOWS95版的SCREEN SAVER VOL.2《家裏便當箱》都是以她作為主角。其餘有資格候補外傳第2、3集主角的可能是片桐彩子（幾受歡迎，SCREEN SAVER VOL.3《亂塗繪具箱》主角）、館林見晴或者清川望。

另外，KONAMI亦公佈了將會在97年夏季上映《心跳回憶》的真人電影版，這是日本富士電視台每年一度的重頭製作第3弾，前年是內田有紀主演的《不要花要男人》，去年的是超A級當紅女歌手安室奈美惠主演的《That's CUNNING》。前車可鑑，今年這套電影版定必會大受注目，雖然KONAMI說女主角・藤崎詩織將會以公開招募方法來選角，不過筆者認為多數會從目前人氣不俗的偶像中選擇了。（SPYDER）



■人氣度極高的女角虹野沙希，不知她能否憑《虹色的青春》再創高峰？

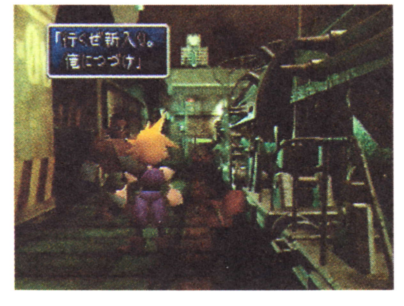
SQUARE最新動向全面發放
《TOBAL》續篇春季發售

96年暑假最高銷量的次世代遊戲軟件《TOBAL NO.1》，SQUARE現正宣佈將會在97年春天推出其續編《TOBAL 2》，價格未定。今集與上集的最大分別，除了角色在遊戲畫面上經過了SMOOTHING處理外，還對應快將推出的ANALOG CONTROLLER，而且更加入了飛行道具元素，令遊戲的刺激性大增；當然由鳥山明所負責的全新角色與及新製OP片段亦是賣點之一。



■《TOBAL NO.1》的大成功是否和《FF VII》試玩版有關？而《TOBAL 2》到底又有沒有試玩版送？

除了《TOBAL 2》外，還有兩則有關SQUARE的小道消息，首先是據報SQUARE將會在97年夏季以WINDOWS95作平台推出《FF V》與《FF VI》的REMAKE版本，而另一個說法則是指SQUARE會在97年夏天在PS上推出《FF I》的新版，不過到底那個說法屬實，看來要到3月時才會有更明朗的消息。（SPYDER）



N64的兄弟？！

如果大家有留意電視的話，可能都會見到一個非常有趣的廣告，這個賣點是可用N64嚟睇VCD的配件——這就是由當年出博士出到出晒名嘅麥高的「傑作」。之前PS就話加咗舊嘢可以利用到本身嘅CD-ROM同影像輸出睇VCD啫，而家你N64又冇CD-ROM，淨係用到個影像輸出，不如喺個配件度加埋個影像輸出嚟出部VCD機仲好啦！當然醉翁之意不在酒，聽場內人仕講，這部其實是N64嘅DOCTOR，而且一隻碟可以落晒咁多隻GAME，不過部機一日未出都唔可以話實佢有啲乜嘢功能，話時話，好似就見街嗝。（喬丹）

七大遊戲生產商加盟DIGICUBE

自從由SQUARE獨力出資的便利店軟件販售網DIGICUBE出現後，各界出現了不同程度的反應，而對業界影響最為深遠的，除了有只會在便利店發售的遊戲出現外，就是超人氣RPG《FINAL FANTASY VII》將會有佔總數七成（大約是280萬隻）透過DIGICUBE來發售。可能是這個原因，遊戲界其中七間規模較大的軟件生產商——ENIX、CAPCOM、TECMO、NAMCO、HUDSON、BANDAI與及BANPRESTO，宣佈正式入股DIGICUBE，而NAMCO的常務取締役・淺田安彥和CAPCOM的取



締役，坂井昭夫會成為參與經營DIGICUBE的非常務取締役。

起初DIGICUBE在9月成立時，HUDSON、CAPCOM、ENIX與NAMCO是有份出錢建立這個機構的，而現在這4間公司與BANDAI、BANPRESTO和TECMO則正式入股DIGICUBE，看來無非是避免被SQUARE控制整個業界的發售網，話雖如此「到便利店買GAME」似乎成為了97年業界不可或缺的一件大事。(SPYDER)

拳拳到肉，拳皇九十六！

SS版嘅《KOF'96》就如期推出，「開市」當日多數鋪頭都只有碟連RAM帶版，而價錢亦只是五百大元嘅中位價，黃金場有些商戶更有四百大元嘅淨碟版同六百大元嘅《KOF'95》加《KOF'96》限定版，嘩！多一舊水就多隻《95》，真係抵到爛。不過點都估唔到，自上一次NEO GEO版嘅《96》被「浪」至六百大元後，SS版的《96》亦因缺貨而炒至近七百大元的高位，好在截稿前已有回落的跡象，不過灣仔數字場仍有鋪頭缺貨現像。(喬丹)

《新超級機械人大戰》特別版來春預定發售

緊急速報！售價高企的《新超級機械人大戰》將會在今年3月左右推出特別版SPECIAL DISC，內容有玩者可從120名登場角色與200台以上機體中自由選擇對決、任意設定各項能力值的「自由對戰模式」；在上集《第4次》大受好評的「卡拉OK模式」；可觀看由森木靖泰負責、專為今集設計的R-1、R-2和SRX等原創機體設定的「原創角色設定資料集模式」，與及以原版沒有的地圖來進行遊戲的「追加地圖模式」；售價為2800日圓。(SPYDER)



■《新》推出了不夠2天便有特別版發售的消息

又係炒炒炒！

《新超級機械人大戰》一出，又係一個字講晒——「炒！」因為返水貨返遲咗嘅緣故，已經搞到啲鋪頭好緊張，後嚟返貨又返得少，所以「開市」首日報$880都仲要冇貨，過兩日就已經去到千二大元。正當連筆者都以為呢次真係咁大鑊嘅時候，始終拜本港反蛋碟所賜，啲不甘被炒又忍唔住手嘅人唯有走去$30搞掂，搞到隻GAME炒唔起，再加上有大批貨返，截稿前「收市」報七百五，而且睇嚟有得跌添，各位有心玩正版嘅GAME友，都差唔多係落手嘅時候喇。(喬丹)

世嘉制作之SS遊戲速報

上幾期曾經說過SEGA將會在SATURN上推出《VF3》、《東京番外地》、《MANX TT》和《SKY TARGET》，現在還公佈有3隻遊戲續篇將會推出，分別是經過了系統強化與數據更新的運動作品《GREATEST NINE'97》(暫稱)及《V-GOAL '97》(暫稱)，與及以世界大戰為題材的《ADVANCED WORLD WAR 千年帝國之興亡》，全部都是97年春季預定，價格未定。(SPYDER)

《瑪利奧賽車64》大熱賣

上期提過《瑪利奧賽車64》在本港出現了被嚴重炒賣的情況，事實上原來在日本真的不夠貨賣。從報導指出雖然任天堂接受了200萬隻《瑪利奧賽車64》的訂單，不過第一批在市面上發售的只有幾成，而GAME連帶的版本更被快速掃清，所以本地用家不得不捱貴GAME了。另一方面，9月當任天堂推出《WAVE RACE 64》時她宣佈N64的出荷數已到達了160萬台，因此從《瑪利奧賽車64》的200萬隻訂單便可看出有不少用家是為了此遊戲而出機的。(SPYDER)

SNK《真説侍魂》3月推出

SNK現在宣佈NGCD版的RPG《真説侍魂 武士道烈傳》，將會在3月28日推出，希望它不要再延遲就好了，至於PS版和SS版則仍是發售日未定；3個版本都是6800日圓。另外，在情人節(2月14日)那天，SNK將會在NGCD上推出名為《KOF'96 NEOGEO COLLECTION》的收藏用CD-ROM，裏面收錄了《KOF'96》各登場人物的個人資料與及必殺技練習模式等功能，相當具收藏價值；只售3800日圓。(SPYDER)

一次滿足兩個願望

隻《ZXE-D》就已經到咗一排，不過眼見就唔多受歡迎，可能係$嘅問題，大佬呀！成千七銀玩隻GAME，買多部主機都得啦！最慘就係配件少，而家又未咁快有新配件出，來來去去都係嗰幾件，不過有次小弟打開合《ZXE-D》嘅時候，途經嘅輝爺就問咗句：「咦？點解有模型砌嘅？」咁小弟就好順口咁答佢話：「呢隻嘢又有GAME玩，又有模型玩，一次過可以滿足你兩個願望。」但係加多句：「不過就貴咗啲啲啲。」(喬丹)

超新作LINE UP！

◆剛推出街機版不久的TAITO名作《PUZZLE BUBBLE 3》，現正宣佈會在3月28日推出SS版本，今集與上次在SS推出的《2X》，分別在於玩者可從8名各有不同攻擊模式的角色選擇來玩；售價5800日圓。

◆BANPRESTO移植自ELF的《龍騎士4》PS版，現正宣佈將在1月31日推出，這個版本除新增了故事外，還有全新角色登場，玩過電腦中文版的朋友也可再玩，絕對推界；售價為6800日圓。此外，同是BANPRESTO推出的STG《超級機械人射擊》現定於3月發售，分別有普通版和限定版，限定版除了遊戲外還附送5款登場機械人的模型；售價為6800日圓(普通版)及9800日圓(限定版)。

◆由美樹本晴彥擔當人設，在去年發售的SS劇情式戰略遊戲《QUOVADIS》，將會在3月推出PS及JWIN95專用版本，這隻新版本和前作基本上大同小異，可是畫面與系統都被改良；售價5800日圓。另一方面，其續編的SS版亦會在3月推出，戰鬥形式由宇宙軍艦戰移師到地面機體戰；售價6800日圓。

◆DATAEAST有全新的桌球遊戲推出，就是名為《VOICE IDOL MANIACS POOL BAR STORY》，登場的聲優有金月真美等8人，除GAME之外還附送一隻OMAKE DISC，SS及PS都會推出，發售日分別是在3月下旬及4月，售價同是6800日圓。

街頭GAME霸王

文：ZAC

「人生多美好」（↑好簡單嘅人生……），正呀！！！

唔知大家嘅耶誕節過得開心唔開心？小弟就過得「峰迴路轉」，之後就覺得

侍魂4

上期講咗啲「是暈4之煙草降淋」嘅「隱藏招」，今期再講埋落去。OK！嚟料！首先嘅係有關連續斬，大家都知所有人物嘅「共用基本連續斬」嘅指令係：（C＋D）→（A）、（A）、（A）／（A）、（B）、（C）／（B）、（B）、（C）／（→＋A）、（A）、（B）、（B）、（C）、（C）、（A）、（B）、（C）、（C）、（C）、（C）、（C）哩四種㗎啦，但係原來伢緋雨閑丸、風間火月同風間蒼月都有多一下基本連續斬，指令係：緋雨閑丸：（C＋D）、（C）、（C）、（D）；風間火月：（C＋D）、（C）、（C）、（B）、（B）、（C）、（C）；風間蒼月：（C＋D）、（C）、（C）、（B）、（B）、（C）、（C）。至於好多機友都好鍾意喺14連斬嘅第13HIT駁超必，但唔係個個人物可以喺第13HIT駁超必，不如家陣等小弟話俾大家知啲人物喺14連斬中嘅第幾HIT可以駁超必啦（有啲人物要喺BBC連斬之後先至可以駁超必嘅，順便話埋俾你聽啦！）！風間蒼月（修羅＆羅刹）：第12或13HIT（BBC連斬之後都得）；女劍士（修羅＆羅刹）：第12HIT（BBC連斬之後都得）；柳生十兵衛：駁唔到超必；千両狂死郎：（羅刹）：第12HIT（BBC連斬之後，修羅同羅刹都得）；TAM TAM：駁唔到超必；NAKORURU：駁唔到超必；GALFORD（羅刹）：第12HIT；花諷院骸羅（修羅）：第12HIT（BBC連斬之後，修羅同羅刹都得）；服部半藏（修羅＆羅刹）：第11或12HIT（BBC連斬之後都得）；緋雨閑丸：（羅刹）：第12HIT（BBC連斬之後都得）；首斬破沙羅：駁唔到超必；天草四郎時貞（修羅＆羅刹）：第12HIT（BBC連斬之後都得）；霸王丸（羅刹）：第12HIT（BBC連斬之後，修羅同羅刹都得）；牙神幻十郎（修羅＆羅刹）：第12或13HIT（BBC連斬之後都得）；風間火月：（修羅）第10HIT（對骸羅專用）、（羅刹）第10HIT→六道烈火（2段）→超必；橘右京（羅刹）：駁唔到超必（BBC連斬之後就得）；RIMURURU：駁唔到超必。



另外，大家都知到伢閑丸嘅雨流狂落斬（撳住D掣一陣之後放手），係可以喺撳住D掣嘅時出其它招㗎啦，但係卻原來，個D掣撳得越耐，哩招嘅攻擊力就會越大。攻擊力分為5個階段：撳住D掣1秒之後放手、撳住D掣10秒之後放手、撳住D掣30秒之後放手、撳住D掣50秒之後放手同撳住D掣80秒之後放手。最勁時（80秒）嘅攻擊力，合共6 HITS，可扣去對手三分之一嘅體力，都咪話弱伢！再加上如果喺撳住D掣儲緊招時夠鐘，除非嗰個係決勝局，否則電腦係會照計你儲緊招，只要一放手就可以出招……哩招真係惡。

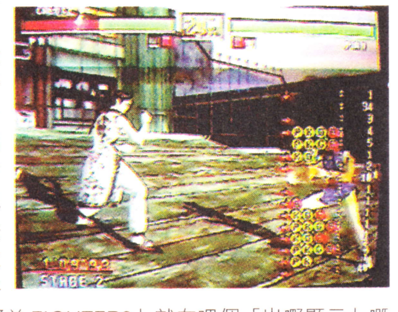
拳拳到肉 最後都係96

近日行開機鋪，突然見到哩個《KOF'96》有得用兩位「大佬」，即係「神樂靚靚姐姐」同「山崎龍二神父」。一見到哩個情況，小弟當然即刻仆過去試機啦。不過有啲奇怪，點解發生啲咁嘅情況，都唔見有好多人玩嘅？小弟唔理咁多，就立即用咗兩位「大佬」＆八神庵玩嘞。點知一玩之下，就知到點解冇人玩嘞。大佬，哩兩隻嘢就勁到無倫，而又唔知點解，一儲氣就會MAX，擋人一嘢又會MAX，電腦啲人一見到「山崎龍二神父」就會「拗底」，一係就唔郁，一係就向住你唔停咁狂奔，唔使一陣就爆機。啤，都唔好玩嘅！唔怪得跟小弟機嗰位機友入錢之後，都係揀返草薙京、八神庵同CLARK，用都唔用啲「大佬」啦。不過，究竟哩啲版點出現？小弟就估係好似以前「臥床傳説SPECIAL」同「真是暈」都有得用坂崎獠同MIZUKI嘅情況一樣啩。究竟實情係點？咁小弟就真係唔知嘞。



師父，你哩招點出㗎？

以下，係機友1號嘅個案：有日，機友1號同機友2號一齊打完機，作「賽後撿討」。機友1號：「喂伢機友2號，啱啱你打伢邊個嗰招係點出㗎？」機友2號：「係後兜去前之後再……（不停地，好努力地嘗試用語言嚟解釋）」機友1號：「咁即係點？」機友2號：「即係……（再不停地，好努力地嘗試用語嚟解釋）」但係機友1號仲唔明。到最後，機友2號只好以紙筆嚟解釋……唔知各位玩開格鬥GAME嘅機友有冇試過上述嘅情況呢？究竟有乜方法可以「口傳」招式俾其它機友呢？好彩哩個世嘉嘅「孖差FIGHTER3」就有哩個「出嘢顯示」嘅「秘技」。方法係：入錢後同時撳住P、K、G、E四個掣再撳埋個START掣，咁嘅話，你嘅所有出招（包括所有移動，動作格數同埋你唔郁時過咗幾多格數）就會喺個螢幕上顯示出嚟。咁樣，只要用咗哩個「秘技」，其它機友就會十分清楚你每一招係點出㗎嘞。都幾方便㗎（不過又好似幾無聊……）。不過，並唔係部部機都得㗎，大家不妨去試吓自己同部機「有冇緣」啦！

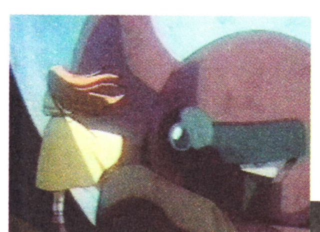


97會係點？

家陣不如由小弟向大家報告吓97年日本各廠商暫定會有乜新作出啦：CAPCOM：《VAMPIRE（魔域戰士）》第3作、《STREET FIGHTER ZERO III》；TAITO：《FIGHTER'S IMPACT EX》（暫稱）、《PSYCHIC FORCE 2》；SEGA：《東京番外地2》、《FIGHTING VIPERS 2》、《VIRTUAL ON 2》；SNK：《KOF'97》、《REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL》、《立體格鬥GAME》（編按：……）；NAMCO：《鐵拳3》。以上嘅GAME，廠方都係話「有可能會開發」、「現階段未有具體情報」，但係照小弟睇，除咗隻《REAL BOUT SPECIAL》同《鐵拳3》係出硬之外，其它嘅GAME出嘅成數都好高（因為有啲GAME已經有圖睇）。



無責任新GAME評壇



無責任編輯：寶物獵人福田

WILD ARMS

◆系統相當吸引，可說是近期RPG中較為突出的
◆音樂充滿西部的荒涼味道，和遊戲背景十分貼切
◆開場片段非常靚
◆迷宮解謎部份有點像《四狂神2》

SCE / RPG / 5800 日圓

評分：
人物／機械:3.5分 投入度:4.5分
畫面:3.5分 原創性:3.0分
音樂／音效:3.5分 難易度:3.5分
故事:3.5分 移植度:——
操作性:3.5分 平均分:3.56分



無責任編輯：赤目黑龍

新超級機械人大戰

◆人物造型能夠依據舊作，令玩者有非常強的親切感。
◆話雖説重新配音，不過事實並非如此，而且質素平平，令玩者失望。
◆遊戲系統和以往差不多，使玩者不用重新適應，有少許幫助。
◆巨大機械人出招時動作不俗，非常忠於原作。

BANPRESTO／ SLG／ 6800 日圓

評分：
人物／機械:4分 投入度:4.5分
畫面:3.5分 原創性:2分
音樂／音效:3分 難易度:3分
故事:3分 移植度:——
操作性:4分 平均分:3.375分



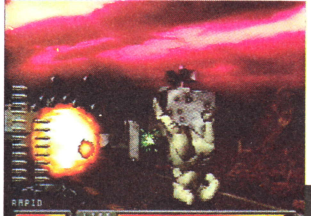
無責任編輯: ARES

超人 光之巨人傳說

◆遊戲場面充滿迫力，令人玩至熱血沸騰
◆背景建築物全可破壞，十分痛快
◆版面不算太多，只屬一般長度，令人有些吊癮
◆純特撮味遊戲，非特撮愛好者未必接受

BANDAI / FIG / 7800 日圓（連 ROM 卡）

評分:
人物/ 機械:3分 投入度:4.5分
畫面:4.5分 原創性:2.5分
音樂/ 音效:3分 難度:3分
故事:—— 移植度:——
操作性:2.5分 平均分:3.3分



無責任編輯: ARES

電腦黑魔

◆另類射擊遊戲
◆遊戲中途有類似AVG部份，令遊戲不會太悶
◆每名首領均要用不同方法對付，挑戰性十足
◆沒有索敵系統，可能有讀者不能習慣

SEGA / STG / 6800 日圓

評分:
人物/ 機械:2.5分 投入度:3分
畫面:3分 原創性:2.5分
音樂/ 音效:3分 難度:3分
故事:3分 移植度:——
操作性:3.5分 平均分:2.6分



無責任編輯: ARES

魔法少女 PRETTY SAMYPART 1 In the Earth

◆人物表情頗算豐富
◆戰鬥部份操作雖簡單，但不失為調劑之一
◆遊戲進行時間頗長
◆配音十分盞鬼，令玩家投入感大增

PIONEER / AVG / 6800 日圓

評分 ：
人物/ 機械:3分 投入度:4分
畫面:3分 原創性:3分
音樂/ 音效:2.5分 難度:2.5分
故事:2.5分 移植度:——
操作性:4分 平均分:3.6分



無責任編輯: ARES

ZXE-D LEGEND OF PLASMATLITE

◆又有GAME玩，又有模型砌
◆價錢實在太貴
◆操作不大流暢
◆敵我實力頗懸殊，時高時低

BANDAI / FIG / 19800 日圓

評分 ：
人物/ 機械:3分 投入度:2.5分
畫面:2.5分 原創性:3分
音樂/ 音效:2.5分 難度:2.5分
故事:—— 移植度:——
操作性:2分 平均分:2.6分



無責任編輯: 天草四郎（魔城城主 AMAKUSA）

SOUL EDGE

◆OPENING正到七彩，一看就知是十分認真的製作
◆比街機的操作更佳，好玩程度大大提高
◆是街機的VERSION 2.0版，所以有得用埋黃 星京及瑞彎迪斯
◆新加的取武器模式有新意兼好玩，又有新的隱藏人物，抵玩！

NAMCO／FIG／5800 日圓、限定版 9800 日圓

評分 ：
人物／機械:4.5分 投入度:4分
畫面:4.5分 原創性:5分
音響／音效:4.5分 難易度:4分
故事性:—— 移植度:5分
操作性:5分 平均分:4.56分



無責任新 GAME 評壇



無責任編輯：阿三

TERRA PHANTASTICA

◆很濃厚異域世界觀
◆很認真的製作，戰鬥畫面華麗
◆很長的作戰時間，且戰事途中不能SAVE
◆很細緻、很複雜的遊戲系統，適合中級SLG愛好者

SEGA / SLG / 5800 日圓

評分：

人物／機械:4分	投入度:3.5分
畫面:4分	原創性:4分
音樂／音效:3.5分	難易度:3.5分
故事:4分	移植度:──
操作性:3.5分	平均分:3.75分

無責任編輯：阿三

FIGHTERS MEGAMiX

◆33人選擇，角色夠創意，夠熱鬧
◆難度較以前為低
◆操作性高，用來招呼朋友一流
◆動作流暢，速度夠；畫面O.K.，還可以接受

SEGA / FIG / 5800 日圓

評分：

人物／機械:3.5分	投入度:4.2分
畫面:3.5分	原創性:4分
音樂／音效:3.5分	難易度:3分
故事:3分	移植度:──
操作性:4.5分	平均分:3.65分

無責任編輯：阿三



鬥神傳 3

◆30人選擇，角色較前作為多
◆有SAVE，可儲存隱藏人物，比前作進步
◆角色的質感差，1/30秒還可以，1/60完全不行
◆有連續技，大多是花招，未夠實用

TAKARA / FIG / 5800 日圓

評分：

人物／機械:3.2分	投入度:3.5分
畫面:3.5分	原創性:3.5分
音樂／音效:3.5分	難易度:3.5分
故事:3分	移植度:──
操作性:3.5分	平均分:3.4分



無責任編輯：米奇

銀河公主傳說優奈 REMIX

◆舊作翻新，欠缺新鮮感
◆92年的原畫放在今天推出，顯得略為遜色
◆最初宣傳是1、2混合的，現在只得1便顯得不夠充實
◆附送CD月曆和膠套只售6800日圓，總算有點價值

HUDSON SOFT/ AVG /6800 日圓

評分：

人物／機械:4分	投入度:3分
畫面:3分	原創性:2分
音樂／音效:3.5分	難易度:3分
故事:2.5分	移植度:4.5分
操作性:3分	平均分:3.16分

無責任編輯：米奇



3D 射擊遊戲工場

◆自製次世代遊戲，新鮮感十足
◆操作算得上容易，適合初學者
◆缺乏彈性，自製機可用的多邊形數量太少、主機和敵機所用武器相同、標題畫面單調得過分等，都是有待改良的地方。

ASCII / ETC / 5800 日圓

評分：

人物／機械:3分	投入度:2分
畫面:3分	原創性:5分
音樂／音效:3分	難易度:4.5分
故事:──分	移植度:──
操作性:2.9分	平均分:3.34分



無責任編輯：J.J

CAN CAN BUNNY 首映日 2

◆人物設計出色，高解像模式下令畫面更見美麗。
◆整個遊戲的女角對話全部都有配音，可見製作之認真。
◆玩法改用了《同級生》的方法，想同時追求多位女角時會很困難。
◆SS版附送了一枚CD-ROM月曆，算得上是種新的嘗試。

KID / AVG / 7500 日圓

評分：

人物／機械:4.5分	投入度:3.5分
畫面:4.5分	原創性:3分
音樂／音效:4分	移植度:──
故事:3.5分	難易度:3分
操作性:3分	平均分:3.63分



無責任外稿：高校教師

夢中情人 3 CUSTOM MATE 3

◆著名三級系列的第三作，本身已有一定的知名度。
◆女主角的外貌及體形、性格均可自由設計，自由度極大。
◆加入了育成SLG要素，令遊戲的進行時間得以提高。
◆遊戲中設計了時間自動經過的模式，簡化了相同指令的不斷輸入。

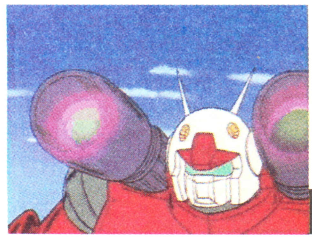
COCKTAIL SOFT / SLG / 6800 日圓

評分：

人物／機械:4.2分	投入度:4分
畫面:4分	原創性:4分
音樂／音效:3.5分	移植度:──
故事:3分	難易度:4分
操作性:3.5分	平均分:3.28分



無責任新 GAME 評壇



無責任外稿：LEYNOS

GUNDAM SHOP

◆收錄了原祖高達的所有模形系列、包括一些未被商品化的作品。
◆除完成品的照片外，亦有着盒內說明書及盒面插畫的圖片。
◆收錄了多套原祖高達動畫版中的片段，亦有當時的模型電視廣告等。
◆可惜全套作品整體上解像度偏低，看起來的感覺不太好。

BANDAI / ETC

評分：

人物／機械:4分	投入度:4分
畫面:2分	原創性:——
音樂／音效:2分	移植度:——
故事:——	難易度:——
操作性:3分	平均分:3分



無責任編輯：PUYU 神

實況 J-LEAGUE PERFECT STRIKER

◆球員的動作靚到震，平均表現比《V GOAL》好
◆CPU的AI很好，各球員都FOLLOW得十分好，不會你有你踢，佢有佢企
◆在操控上用普通十字掣較3D STICK好，這點頗為難明
◆人多多時會有小許HOLD機，出現慢動作，難道N64的底力就是如此？

KONAMI／SOC／9800 日圓

評分：

人物／機械:3.7分	投入度:4.5分
畫面:4分	原創性:3.2分
音樂／音效:4分	難易度:4.5分
故事:——分	移植度:——分
操作性:4分	平均分:3.99分



無責任編輯：山寺良牙

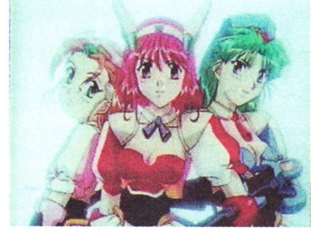
SHINING THE HOLY ARK

◆難度時高時低，不容易掌握。
◆OPENING的TRUE MOTION播片雖然時間短，但十分精彩。
◆所有人物的對白均沒有人配音，只得字幕顯示，投入度大減。
◆要找尋出所有道具就必須作「地毯式搜查」，十分討厭。

SONIC / RPG / 5800 日元

評分：

人物 / 機械:3分	投入度:3分
畫面:3分	原創性:3分
音樂 / 音效:3分	難易度:2分
故事:4分	移植度:——
操作性:4分	平均分:3.13分



無責任編輯：山寺良牙

ALICE IN CYBER LAND

◆遊戲內起用很多著名的聲優，如：「天道霞」的井上喜久子、「水野亞美」的久川綾、「館林見晴」的菊池志穗、「虹野沙希」的菅原祥子、「早乙女好雄」的上田祐司及「月野兔」的三石琴乃，聲優迷不容錯過。
◆對着這隻GAME似看動畫多過似GAME。
◆戰鬥畫面時的3D POLYGON做得較差。

GLAMS / AVG / 5800 日元

評分：

人物 / 機械:3分	投入度:4分
畫面:3分	原創性:4分
音樂 / 音效:3分	難易度:3分
故事:3分	移植度:——
操作性:3分	平均分:3.25分



無責任編輯：山寺良牙

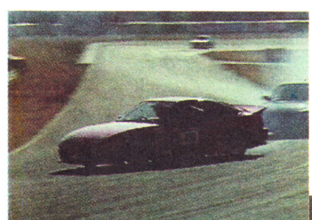
OVER DRIVIN GT-R

◆難度有少許偏高。
◆車輛操控並不容易。
◆雖然所有的車輛均以真實名稱表示，但性能方面則相差太遠。
◆音效的音量方面則略為微弱。

ELECTRONIC ARTS / RAC / 6200 日圓

評分：

人物 / 機械:4分	投入度:3分
畫面:2分	原創性:1分
音樂 / 音效:2分	難易度:2分
故事:——	移植度:——
操作性:3分	平均分:2.43分



無責任編輯：山寺良牙

首都高 BATTLE 外傳

◆全部車型均以實名表示，車迷的話不容錯過。
◆有非常多種的汽車配件，十分像真。
◆賽道只得三條，似乎較少。
◆難度偏高。

MITSUI / RAC / 5800 日元

評分：

人物 / 機械:3分	投入度:2分
畫面:3分	原創性:3分
音樂 / 音效:3分	難易度:2分
故事:3分	移植度:——
操作性:3分	平均分:2.5分



無責任編輯：山寺良牙

新 SD 戰國傳

◆OPENING過長，全長超過八分鐘。
◆SD戰國傳的所有人物幾乎全部出場，GUNDAM迷不容錯過。
◆每次看能力表時都要LOAD一次碟，浪費時間。
◆地形高低差只會對武器射程有影響，對移動力沒有影響，十分古怪。

BANDAI / SRPG / 5800 日圓（普通版）· 6800 日圓（限定版）

評分：

人物 / 機械:4分	投入度:4分
畫面:3分	原創性:3分
音樂 / 音效:3分	難易度:4分
故事:4分	移植度:——
操作性:3分	平均分:3.5分



無責任新GAME評壇

無責任編輯：天草四郎（魔城城主AMAKUSA）

人物討好、成積不俗



KONAMI推出格鬥GAME，筆者知道後真的十分興奮，在推出了不久就買下來了。在一玩之下，果然沒有令筆者失望，人物的造型已經是極之不錯（尤其是MOCOMOCO），動作雖然有一點點奇怪，但亦算很流暢了，在背境方面，一看就知道下了一番功夫，而且在出招的方面都很容易上手；這一隻遊戲與其他格鬥GAME的不同之處，就是每戰勝了一個回合或輸了一個回合，都能夠取得一件道具，這一些道具對於使用那幾位隱藏人物都有影響，所以這一隻GAME算是一隻十分抵玩；還有一點，這隻GAME請來了一班有名的聲優，而主題曲又動聽，使用的人物又不少，所以這一隻GAME是絕對值得購買的。

機種：PlayStation
製造商：KONAMI
遊戲性質：FIG
發售日：發售中
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK
其他：2P／MEM CARD對應

評分：

人物／機械:4分　投入度:3.5分
畫面:4分　原創性:5分
音響／音效:3.5分　難易度:3分
故事性:——　移植度:——
操作性:3分　平均分:3.71分

LIGHTNING LEGEND —大悟之大冒險—

無責任編輯：赤目黑龍

玩原裝碟也要小心壞機！



首先在這裏說清楚，黑龍是一個非敘的SD迷，尤其是戰國傳和騎士系列更加是着迷，所以知道了會推出之時實在是非敘的高興，而事實上遊戲的質素是比想像之中出色的，本來以往一直所玩的戰國傳遊戲也是沒有多大的分別，而且來來去去也是那些「見慣見熟」的人物，所以難免會有一點兒的乏味，不過這次的人物來了一個大更新，採用了近數年來最新推出的系列《超機動大將軍》和《武神輝羅鋼》為骨幹，這兩部由神田正宏原作的戰國傳漫畫可以說是比較精采的作品。不論原作，就以這遊戲而言，遊戲中的人物非敘精采，音效方面也相當不俗，然而由於這樣的緣故，便要經敘「LOAD碟」，就連看人物狀態也要LOAD，實行LOAD過不停，不過這樣對機是一種不能補救的傷朗，所以奉勸各位不要玩太長時間，否則……不過，特別版中的模型的確不俗，而且那張全大將軍POSTER真是非敘精采，不過價錢就……

機種：PlayStation
製造商：BANDAI
遊戲性質：SLG
售價：7800日圓（特別版）
容量：CD-ROM

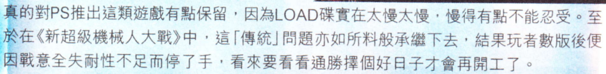
評分：

人物／機械:3.5分　投入度:3.5分
畫面:3分　原創性:2分
音樂／音效:3.5分　難易度:2.5分
故事:3分　移植度:——
操作性:3分　平均分:3分

新SD戰國傳 機動武者大戰

無責任編輯：ARES

LOAD碟實在太慢太慢



身為一個「超級蘿蔔頭大戰」擁躉，ARES今次當然會評評這隻望穿秋水的作品吧。不過話時話，經歷過上次《S》的靶後，真的對PS推出這類遊戲有點保留，因為LOAD碟實在太慢太慢，慢得有點不能忍受。至於在《新超級機械人大戰》中，這「傳統」問題亦如所料般承繼下去，結果玩者數版後便因戰意全失耐性不足而停了手，看來要看看通勝擇個好日子才會再開工了。

至於說回遊戲方面，《新超級機械人大戰》的確作出了不少改進，而且戰鬥畫面十分出色，加上系統與前作大同小異，故基本上不難上手。而最令人感動的是，今集雖削除了不少舊有人物如魔裝機神，但由於又加入了不少已期望能出場達數集之久的機械人參戰，故ARES仍然玩得十分開心。不過，就配音方面今次便顯得有些懶，不少對白也用回《S》那有神無氣版，相反重新製作的雜魚卻做出水準，實在令人質疑製作人員的誠意。不過總括一句，除了超蟻速LOAD外，《新超級機械人大戰》的確是一隻不能錯過的作品，希望不久的將來PS能克服這老問題吧。

機種：PLAY STATION
製造商：BANPRESTO
遊戲性質：SLG
價格：6800日圓
容量：CD-ROM
記憶：3—15BLOCKS

評分：

人物／機械:4分　投入度:3分
畫面:3分　原創性:2.5分
音樂／音效:3分　難易度:3分
故事:2.5分　移植度:——
操作性:3分　平均分:3分

新超級機械人大戰

無責任編輯：寶物獵人福田

雖然無體感，不過仍然好玩



想當年從日本雜誌中看到《SPEED KING》這一隻3D浮遊賽車的介紹，令到福田很渴望去玩，不過因為此機的體感構造很難取得認可牌照，所以進不了本港，唯有新年遊日時才和它較量了（不知到那時還有沒有得玩呢？）。說回PS版本身，可能KCET功力尚淺的關係，所以「爆山」情況頗為嚴重，再者若與同類遊戲——超任的《F-ZERO》相比，又差了一大截，不過它又可不是一無事處的。第一，新增了的JOKER級別簡直正到痺，難度可以用「非一般想像」來形容；第二，遊戲本身的確好玩，若以16-bit平面的《F-ZERO》來比較又好像很不公平；第三，音效造得非常好。總括以上幾點，《SPEED KING》也是值得一買的作品。

機種：PLAY STATION
製造商：KONAMI
遊戲性質：RAC
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:3分　投入度:3.5分
畫面:2.5分　原創性:3分
音樂／音效:3.5分　難易度:3分
故事:——　移植度:2.5分
操作性:3分　平均分:3.13分

SPEED KING



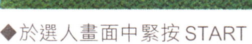
秘技工場

1級猛料 使用最後BOSS～神樂千鶴及GOENITZ

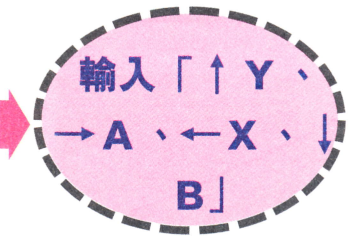
遊戲：THE KING OF FIGHTERS'96
機種：SATURN

「非拳王」系列可選擇最後BOSS，好像己經是SNK的傳統技藝。此等「奉旨」的事情，今次「拳王96」當然不會例外。輸入指令方法非常簡單，皆因……同上次完全一模一樣！忘記了麼？不打緊，現在告訴你。只要於選人畫面中緊按START後，輸入「↑Y、→A、←X、↓B」，便可選擇兩人BOSS。





◆於選人畫面中緊按START





◆畫面一閃後，便可選擇兩位BOSS



◆他倆的實力非常極之很強勁無敵！

1級猛料 攻擊力×1.5倍

遊戲：WARZARD／RED EARTH
機種：街機

此遊戲好難好難玩，相信大家都知道，但現在有一個十分有用的秘技，可以將人物的攻擊力×1.5倍的，方法就是在輸入PASSWORD時輸入——LEO「1、↓START、↓START、↓START、1、1、START、START、START、1」；忍者「2、↓START、↓START、↓START、2、2、START、START、START、2」；女孫悟空「3、↓START、↓START、↓START、3、3、START、START、START、3」；魔法師「4、↓START、↓START、↓START、4、4、START、START、START、4」，之後那一位人物的攻擊力就會十分強，這樣打BOSS就十分容易啦！不過這一個PASSWORD是不‘

續玩下去的，各位請留意！

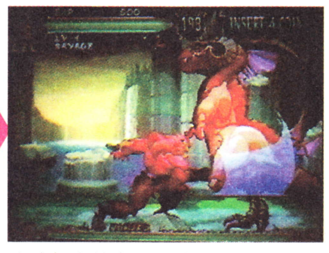


◆只要在選人畫面中





◆完成後



◆攻擊力就十分強勁了

3級好料 很弱的武器、很強的道具

遊戲：SHINING THE HOLYARK
機種：SATURN



在遊戲的一開始，是有一件武器「小柄」的，這一件武器看似平平無奇，但其實內有其中的乾坤的；只要各位在戰鬥中當它作道具使用來攻擊敵人的話，威力將會十分嚇人，大家可以試試啊！

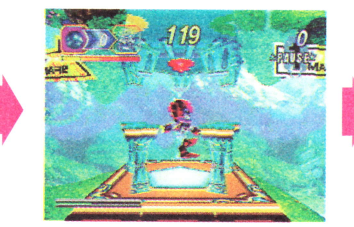
2級勁料 使用REALA的模式

遊戲：CHRISTMAS NIGHTS
機種：SATURN

大家在聖誕節時玩CHRISTMAS NIGHTS是否玩得很開心呢？不過原來是有一個方法可以使用敵人——REALA的；首先將日期輸入為四月一日，開始進入遊戲，之後當玩者轉NIGHTS的話，就會變成敵人REALA了；只要使用他完成一版，就會在PRESENT的模式中都能使用他了。




◆將日子轉為4月1日



◆在NIGHTS處就會見到敵人REALA



◆在完成了一版之後

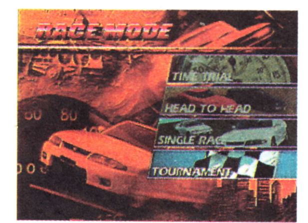


◆在PRESENT中就會出現了REALA的BOX

2級勁料 使用隱藏車及進入隱藏賽道

遊戲：OVER DRIVE'IN
機種：PlayStation

只要在TOURAMENT模式中，選擇PASSWORD一項，然後輸入「DQDMJR」，賽道就會多了一條——LOST VEGAS，並且便可使用隱藏車——WARRIOR了。



◆於TOURAMENT中的PASSWORD一項



◆輸入PASSWORD「DQDMJR」



◆出現了賽道LOST VEGAS



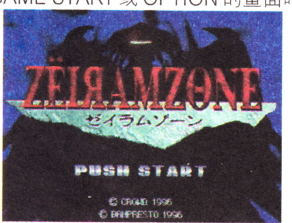
◆而且有隱藏車WARRIOR使用

3級好料 進入瘋狂的HYPER MODE



遊戲：ZEIRAM ZONE
機種：PlayStation

這一隻遊戲本身都已經是有着一定的難度，但其實於打爆機之後，可以得知道有一個秘技，進入HYPER MODE的；只要在標題畫面中，在選擇GAME START或OPTION的畫面時，緊按着←，在超過3秒後，便立刻按→、○、△，這麼應該會聽到了一聲音效，然後就可以進入這一個非常極速的HYPER MODE了，但各位有一點是要留意的，就是於這一個MODE只擁有一個CREDIT，注意！



◆於標題畫面中



◆這一個畫面時

緊按←3秒、→、○、△



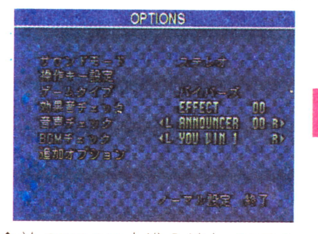
◆這樣就可以進入HYPER MODE了

2級勁料 使用隱藏人物——肉

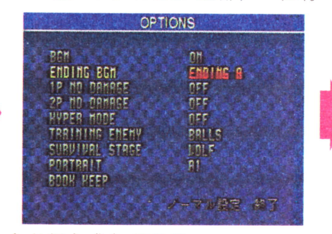


遊戲：FIGHTER MEGAMIX
機種：SATURN

先進OPTION畫面看看有沒有一個追加OPTION，有的話就進入這個追加部分，若各位將所有的選項解開（BGM至BOOK KEEP全部）；在有以上的條件的狀態下，進入任何的一個MODE，將方格移到KUMACHAN處，按下X鍵決定，這樣，人物就變成可愛的「肉」一舊，快啲試下啦！



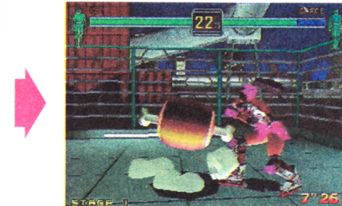
◆於OPTION中進入追加OPTION模式



◆必須完成九項選項



◆將方格移到KUMACHAN處按X鍵決定



◆這樣，可愛的「肉」就會出場了！



2級勁料 隱藏人物——謎之少女 ANITA

遊戲：SUPER PUZZLE FIGHTER II X
機種：PlayStation

在這一隻遊戲當中，有一位角色的身邊常常有一位可愛的女子陪伴，他就是DONOVAN身旁的ANITA了；原來這一名謎一樣的少女，同樣是能夠使用的，而且方法還十分簡單，只要「在選人畫面之中，移方格到MORRIGAN處（2P則移去FELICIA處），緊按START鍵，然後再移方格到DONOVAN處，按任何一鍵選擇他，就可以使用這可愛的少女——ANITA了」。



■於選人畫面中；

提供者：梁永超



■將方格移向MORRIGAN處（2P則移去FELICIA處），緊按START鍵；



■再將方格移到DONOVAN處，按任何一個鍵選擇（之後樣貌應該仍是DONOVAN）；



■這就可以使用謎之少女——ANITA了。

2級勁料 隱藏人物——靈符 LIN-LIN

遊戲：SUPER PUZZLE FIGHTER II X
機種：SATURN

在這一隻遊戲當中，還有另外一位角色，頭上有一道靈符貼着，她就是LEI-LEI了；原來她頭上的姊姊靈符，同樣是能夠使用的，而且方法亦是十分簡單，只要「在選人畫面之中，移方格到MORRIGAN處（2P則移去FELICIA處），緊按START鍵，然後再移方格到LIN-LIN處，按任何一鍵選擇她，就可以使用LEI-LEI的姊姊——LIN-LIN了」。

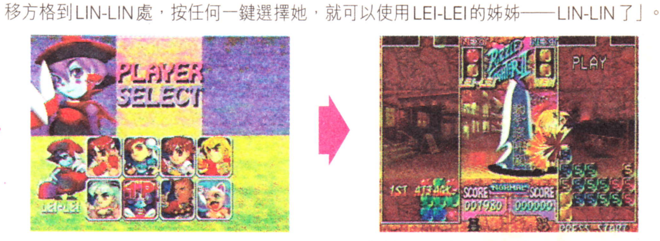


■於選人畫面中；

提供者：梁永超



■將方格移向MORRIGAN處（2P則移去FELICIA處），緊按START鍵；



■再將方格移去LEI-LEI處，按任何一個鍵選擇（之後樣貌應該仍是LEI-LEI）；



■這就可以使用靈符——LIN-LIN了。

1級猛料 究極齊武器秘技

遊戲：THUNDER FORCE GOLD PACK 2
機種：SATURN

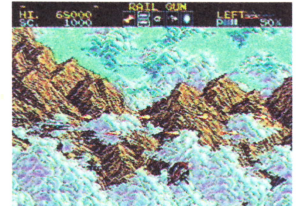
上一隻《THUNDER FORCE GOLD PACK 1》中有一些不俗的秘技，今次的這一隻《THUNDER FORCE GOLD PACK 2》當然亦有秘技啦！這一個秘技亦同樣地是立即齊武器，但只是適用於《THUNDER FORCE IV》的模式，而使用方法就是在遊戲中按START來暫停遊戲，然後輸入「↑、→、A、↓、→、A、C、←、↑、B、↑、→」，之後當你繼續遊戲的話，你的武器就會全部齊了。



■在遊戲中按START暫停遊戲；

輸入「↑、→、A、↓、→、A、C、←、↑、B、↑、→」；





■這樣機身就會出現OPTION；

■而且武器亦全部有齊了。

4級麻料 月蓤鏡力量！變身！變身！再變身！

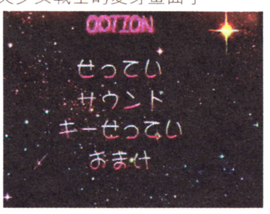
遊戲：美少女戰士SAILORMOON SUPERS——VARIOUS EMOTION
機種：SATURN

美少女戰士的變身畫面是十分華麗的，相信各位都知道，原來於SATURN中的《美少女戰士SAILORMOON SUPERS——VARIOUS EMOTION》，是有一項變身的MOVIE觀看的，「只要於OPTION畫面中，順序輸入L、X、Y、Z、R，就會聽到了一些聲音，然後畫面便會多了一項選擇，進入這一項選擇就是看十名美少女戰士的變身畫面了。

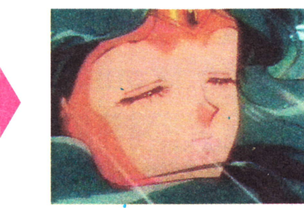


■在遊戲的標題畫面中選擇OPTION；





■這樣畫面內多了一項選擇；



■進入內裏可以看到十位戰士的變身畫面了！



金手指指點點 定期化第一回

BY 神之黃昏

一直以來，本刊收到不少讀者來信和來電，希望本刊將刊登金手指密碼的專欄「金手指指點點」轉為定期專欄。經過一段時間的籌備，本欄終於決定由今期開始正式定期連載，刊載最新遊戲的金手指密碼。此外，本欄增設信箱，歡迎各位讀者來信查詢舊金手指密碼和使用上的問題。來信請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓《遊戲誌金手指指點點》」收。

在現時段，本欄暫只刊載PlayStation遊戲的金手指密碼，希望不久將來能加入SATURN遊戲的密碼。

WILD ARMS

無限金錢 8013DEF5 FFFF

打一場可增加經驗值至65535

8016403C FFFF

所有道具99件

8010ECB8 6363
8010ECBA 6363
8010ECBC 6363
8010ECBE 6363
8010ECC0 6363
8010ECC2 6363
8010ECC4 6363
8010ECC6 6363
8010ECC8 6363
8010ECCA 6363
8010ECCC 6363
8010ECCE 6363
8010ECD0 6363
8010ECD2 6363
8010ECD4 6363
8010ECD6 6363
8010ECD8 6363
8010ECDA 6363
8010ECDC 6363
8010ECDE 6363
8010ECE0 6363
8010ECE2 6363
8010ECE4 6363
8010ECE6 6363
8010ECE8 6363
8010ECEA 6363
8010ECEC 6363
8010ECEE 6363
8010ECF0 6363
8010ECF2 6363
8010ECF4 6363
8010ECF6 6363
8010ECF8 6363
8010ECFA 6363
8010ECFC 6363
8010ECFE 6363
8010ED00 6363
8010ED02 6363
8010ED04 6363
8010ED06 6363
8010ED08 6363
8010ED0A 6363
8010ED0C 6363
8010ED0E 6363
8010ED10 6363
8010ED12 6363
8010ED14 6363
8010ED16 6363
8010ED18 6363
8010ED1A 6363
8010ED1C 6363
8010ED1E 6363
8010ED20 6363
8010ED22 6363
8010ED24 6363
8010ED26 6363
8010ED28 6363
8010ED2A 6363
8010ED2C 6363
8010ED2E 6363
8010ED30 6363
8010ED32 6363
8010ED36 6363
8010ED38 6363
8010ED3A 6363
8010ED3C 6363
8010ED3E 6363
8010ED40 6363
8010ED42 6363
8010ED44 6363
8010ED46 6363
8010ED48 6363
8010ED4A 6363
8010ED4C 6363
8010ED4E 6363
8010ED50 6363
8010ED52 6363
8010ED54 6363
8010ED56 6363
8010ED58 6363
8010ED5A 6363
8010ED5C 6363
8010ED5E 6363
8010ED60 6363
8010ED62 6363
8010ED64 6363
8010ED66 6363
8010ED68 6363
8010ED6A 6363
8010ED6C 6363
8010ED6E 6363
8010ED70 6363
8010ED72 6363
8010ED74 6363
8010ED76 6363
8010ED78 6363
8010ED7A 6363
8010ED7C 6363
8010ED7E 6363
8010ED80 6363
8010ED82 6363
8010ED84 6363
8010ED86 6363
8010ED88 6363
8010ED8A 6363
8010ED8C 6363
8010ED8E 6363
8010ED90 6363
8010ED92 6363
8010ED94 6363
8010ED96 6363
8010ED98 6363
8010ED9A 6363
8010ED9C 6363
8010ED9E 6363
8010EDA0 6363
8010EDA2 6363
8010EDA4 6363
8010EDA6 6363
8010EDA8 6363
8010EDAA 6363
8010EDAC 6363
8010EDAE 6363
8010EDB0 6363
8010EDB2 6363
8010EDB4 6363
8010EDB6 6363
80118560 0102
80118562 0304
80118564 0506
80118566 0708
80118568 090A
8011856A 0B0C
8011856C 0D0E
8011856E 0F10
80118570 1112
80118572 1314
80118574 1516
80118576 1718
80118578 191A
8011857A 1B1C
8011857C 1D1E
8011857E 1F20
80118580 2122
80118582 2324
80118584 2526
80118586 2728
80118588 292A
8011858A 2B2C
8011858C 2D2E
8011858E 2F30
80118590 3132
80118592 3334
80118594 3536
80118596 3738
80118598 393A
8011859A 3B3C
8011859C 3D3E
8011859E 3F40
801185A0 4142
801185A2 4344
801185A4 4546
801185A6 4748
801185A8 494A
801185AA 4B4C
801185AC 4D4E
801185AE 4F50
801185B0 5152
801185B2 5354
801185B4 5556
801185B6 5758
801185B8 595A
801185BA 5B5C
801185BC 5D5E
801185BE 5F60
801185C0 6162
801185C2 6364
801185C4 6566
801185C6 6768
801185C8 696A
801185CA 6B6C
801185CC 6D6E
801185CE 6F70
801185D0 7172
801185D2 7374
801185D4 7576
801185D6 7778
801185D8 797A
801185DA 7B7C
801185DC 7D7E
801185DE 7F80
801185E0 8182
801185E2 8384
801185E4 8586
801185E6 8788
801185E8 898A
801185EA 8B8C
801185EC 8D8E
801185EE 8F90
801185F0 9192
801185F2 9394
801185F4 9596
801185F6 9798
801185F8 999A
801185FA 9B9C
801185FC 9D9E
801185FE 9FA0
80118600 A1A2
80118602 A3A4
80118604 A5A6
80118606 A7A8
80118608 A9AA
8011860A ABAC
8011860C ADAE
8011860E AFB0
80118610 B1B2
80118612 B3B4
80118614 B5B6
80118616 B7B8
80118618 B9BA
8011861A BBBC
8011861C BDBE
8011861E BFC0
80118620 C1C2
80118622 C3C4
80118624 C5C6
80118626 C7C8
80118628 C9CA
8011862A CBCC
8011862C CDCE
8011862E CFD0
80118630 D1D2
80118632 D3D4
80118634 D5D6
80118638 D7D8
8011863A D9DA
8011863C DBDC
8011863E DDDE
80118640 DFE0
80118642 E1E2
80118644 E3E4
80118646 E5E6
80118648 E7E8
8011864A E9EA
8011864C EBEC
8011864E EDEE
80118650 EFF0
80118652 F1F2
80118654 F3F4
80118656 F5F6
80118658 F7F8
8011865A F9FA
8011865C FBFC
8011865E FDFE

魔幻屠龍（DRAGON HEART）

無限HP 80106914 003B
8013744C 0064

無限氣 8013744E 6666

大悟之大冒險

1P無限HP

800EE15E 002F
800EE15F 00C0

1P無限氣

800EE1AC FC00

1P使用首領（只需要輸入其中一個CODE，VS MODE專用）

80012284 0008
80012284 0009
80012284 000A
80012284 000B

GALEOZ

無限子彈（取得子彈後才可使用）801B5B36 000A

無限HP 801B5AD2 03E8

實況多嘴沙鍋曼蛇

無限隻數

801DFC0C 0005

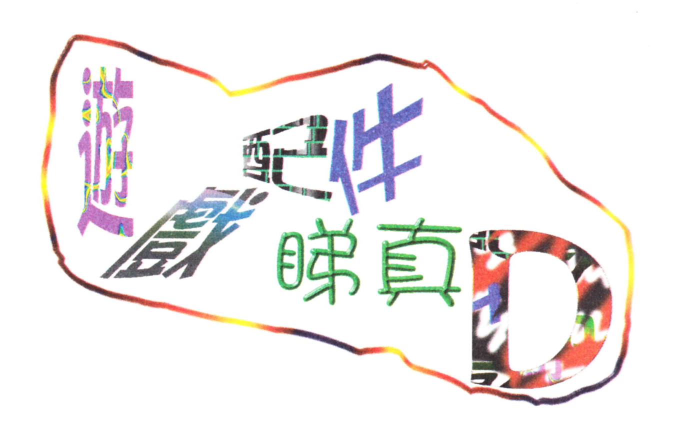
使用隱藏機

801695BC 0010

新超級機械人大戰

無限金錢

800FEC94 FFFF



遊戲體感新體驗

AURA INTERACTOR

大家有否留意過，在遊戲機中心玩賽車遊戲比起在家中玩有實感得多。這除了遊戲機中心用上了有反應的軚盤和大型熒幕外，設在玩者椅背上的喇叭原來也起了重要的作用。喇叭發出的低頻聲音如引擎聲、撞車聲都傳到椅子上，產生震動，令你有身歷其境的感覺。最近，一款利用類似原理、在美國推出的體感遊戲配件就被引入香港，那就是AURA INTERACTOR。



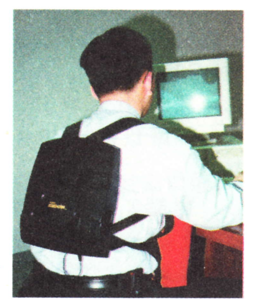
觸覺傳聲是甚麼一回事？

相信大家都有用過錄音機來錄下自己的聲音的經驗，你是否總是覺得錄音帶播放出來的自己的聲音，跟自己平時所聽到的自己的聲音總是有所差別的？原來這不完全是因為錄音機失真的問題，而是因為原本的聲音是從你身體內發出。在我們發出聲音時，我們除了靠耳朵聽到自己的聲音外，原來聲音還會透過聲帶的震盪傳到觸覺神經去，這些震動的感覺加上聽到的聲音，跟單單透過大氣傳到我們耳朵的聲音明顯有所分別。試想想，假如在你玩射擊遊戲的時候，所有爆炸聲和發砲聲都轉化為震動，直接傳到你身上的話，這將是何等刺激的感覺。



多年來，多間廠商都推出過類似的產品，如果大家在PC ENGINE年代已有玩遊戲的話，相信也不會忘記當年NEC就曾推出過一款VIRTUAL CUSHION的體感咕𠱸，而PANASONIC也曾推出過類似（甚至可以說是相同）的產品。





AURA INTERACTOR的原理

最近由UNION ENTERPRISES引入香港的AURA INTERACTOR，原理就是把遊戲機或HI-FI的音頻信號，輸入它的專用擴音機，擴音機把信號中的低頻聲音篩出來，傳到兩個藏在咕𠱸或背包中的喇叭，發出低頻震盪，傳到玩者身上去。

跟過去的VIRTUAL CUSHION所不同的是，VIRTUAL CUSHION是單聲道的，而這款曾在94年獲獎的AURA INTERACTOR就是立體聲的。如果所播放的是音樂的話，還可以透過擴音機上專為聽音樂而設的功能，產生類似環迴立體聲的效果。



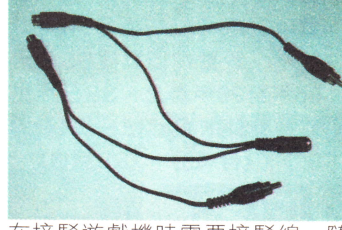
鳴謝：UNION ENTERPRISES

AURA INTERACTOR的配備

AURA INTERACTOR分為背包型和咕𠱸型兩種，兩種都可以接駁在遊戲機、HI-FI或電腦音效卡上使用，它的專用擴音機不單可用來調校震動的大小，還可調校擴音機對低頻聲音的靈敏度，指示擴音機只對很重的爆炸聲有反應或是對輕微的爆炸聲也有反應。據資料指出，AURA INTERACTOR可以每瓦輸出0.5至20呎磅（FOOT POUND：使一磅的東西升高一尺所需的能量）的震動力。



AURA INTERACTOR的電源是使用專用火牛的，插頭也很特別，目的是為了同時輸出兩種不同電壓的直流電。信號輸入方面就使用MINI PLUG（即HEADPHONE插），因此，在接駁遊戲機時需要接駁線。隨機附送了一條用來接駁任何有RCA音頻輸出（即一般所謂A/V插）的器材的W型接駁線，用了它，你就可以同時接駁AURA INTERACTOR和外置HI-FI設備。



這AURA INTERACTOR現時只在部分電腦商店有售，價錢約800至1200元左右。各位追求享受的遊戲玩家，可會考慮這種體感感受？

無責任讀者擂台

今期主題：
1996 GAME壇大事回顧+無責任讀者GAME評

《1996 GAME壇大事回顧》

GAME遲出事件簿

致教主：

自從這個題目出街！我就有很多嘢想講，包括關於GAME遲出事件（遲出會做唔到大事）。

我本人是喜歡玩格鬥GAME的人，尤其是SNK GAME，但因為NEO GEO CD實在太少GAME出，所以我沒打算買下，之後PS、SS與SNK合作，我決定了買PS，但之後發覺PS與SNK合作有些問題（只是推測）。（雖然新GAME時間表PS是最多，但其實是遲出而累積的。）

PS出SNK的第一隻GAME是《拳皇95》，它（指GAME）未推出時，SS已經出咗，跟著PS不知為何原因，竟延遲至95年6月28日出。第二隻是《侍魂3》，本來決定於7月12日出但又不知何解延遲？在8月31日終於出咗了，第三隻是《RB餓狼》，本來決定出，而SS遲幾日才決定，本來95年春季出，跟著過了春季！時間表登出它發售日未定，跟著夏季，秋季，這時SS已在9月20日出咗，然後PS在冬季出，最後《GAME PLAYERS》第36期，貴刊刊登出它在12月20日，跟著第37期「12月27日」，第38期「12月30日、1月、2月……」與其這樣，不如索性唔好出吧，就算出咗，我都不打算買下了。將來《拳皇96》，PS話就明年4月推出，但之後會延遲到5月、6月……甚至12月，這時可能又會追《拳皇97》了。我開始對PS的SNK GAME沒有信心了，我便決定12月27日《拳皇96》的發售日，我就買下SS版。另一方面，PS的平面較差，就算出，都可能差過街機，所以喜歡玩SNK GAME而只得PS的朋友，我勸你們買埋SS，至95年至96年為止，SS已經出咗好多SNK GAME，如《拳皇95》、《侍魂3》、《RB餓狼》、《餓狼3》（雖然廢物，但計埋啦）、《世界英雄完美版》，還有將來的《拳皇96》。

第二個遲出事件——CAPCOM的《魔域戰士》。PS本來在95年出（大約在3、4月吧），但只是延遲、延遲、再延遲，終於在96年（大約在5、6月吧）推出了，哈！哈！好高興呀！ 妖！收「XX」啦！這時SS已經出咗《魔域2》了！

第三個事件！SQUARE的《武士道之刃》唔駛講你們都知！本是12月出就延遲至97年3月出，唉！！

以上我的議論，可能批評PS太多吧！超任都有遲出，如《少年街霸2》便是了，我唔詳細地說，因為與我無關。其實PS有很多好GAME出咗！如《超能力大戰》、《星鬥士》。所以PS、SS我都喜歡。

總結：雖然學WATER DRAGON話，GAME遲出是平常的事，但如果遲成年推出的話，那就太過份了，希望這篇文章會在第39期刊登，因為是給遊戲公司的一個警惕。我不禁想起曾經問WATER DRAGON的一個問題，我問：「如果只有一個選擇你會選PS、SS or NG-CD？」WATER DRAGON答：「唔……應該是SS了！」還有，我的老師給我一句訓話：「如常常遲到，不如退學吧！」現在我就將這句話向PS的代理人（教主按：並不是代理的問題啊！應該是生產商）說：「如常常遲出！不如停產吧！」（停產是指GAME）

題外話：PS的打擊翻版成功，很多專門店已沒有翻版買了，主機、手掣、記憶咭，甚至GAME都平咗啲啲，希望PS「更加」努力吧！

ARTO上

（教主按：所謂野草燒不盡，春風吹又生，現在到處已經有一些萌芽的狀態了！唉！）

1996年中GAME壇中的意見

在1996年，GAME壇發生很多大事，我想其中三個。

第一是SQUARE加入PS做GAME，SQUARE是一間做RPG非常出色的公司，銷量驚人。點解過檔PS呢？可能PS用CD ROM，有大容量及不錯的多邊形能力適合SQUARE以此技術來擺脱以往的風格，這使PS的售賣量加速增長，在國內亦超越SS，《FF7》又真是做得不錯，戰鬥時鏡頭運用得很好，雖有偷格加快動作的情況，但已接近很多人心目中的理想效果。

第二是WARP社長飯野先生因SONY大細超，對小廠諸多限制，連產量亦被限住，所以毅然脱離PS而將《EO》轉為SS GAME。《EO》其實很注重播片和多邊形的，這兩方面PS最擅長，飯野這決定表現出他是一個充滿自信、才華、實力和不甘被欺負的勇氣之人。SS版不論故事、播片、遊戲性、操作、音響都製作認真，十分出色。播片用最新版TRUE MOTION，畫質有95%PS水準，而且非常暢，上下左右卻比舊式TRUE MOTION收得更窄，但整體效果更順眼。

最後是以GAMEARTS為首的小型遊戲生產廠集合而成立的GDNET。GAMEARTS社長話現今製造及發行（包括廣告、宣傳、分銷批發）一個CD遊戲成本很大，平均要100萬美元，非一負小公司所能負擔，小廠只能大廠出GAME，大廠會指定遊戲性質特點，要求小廠在限定資金內開發，由於主宰權落在大廠手，新構

思、創作性就會被限制了，有時遊戲未完或未經調整亦被迫推出，成績自然欠理想。GDNET的成立的是希望一些專為大廠開發遊戲的小型公司能以自己公司名推出遊戲，而GDNET就負責發行，這就減低個別公司的發行成本。由於其他有東西都是由小型公司自己控制，所以充滿新創意的遊戲將來定會大增。

GDNET點解選SS推出遊戲呢？GAMEART社長説PS有很多一般用戶，他們是看TV廣告被吸收引而買二三隻遊戲，最後玩厭了就不再玩而轉到其他興趣，而SS相對有很多熱愛遊戲的人，他們平均擁有十個以上的遊戲，非常熱切要求好遊戲，出色遊戲的銷量就更多，所以選SS為對象。到將來GDNET建立地位後，亦會考慮到PS的一般用戶。

他更講了一個故事，説在5、6年前，曾探訪過一間公司，當時在會議室內有個遊戲監製正PRESENT一個剛開發完的遊戲，但遭一個行政人員反對，説此遊戲沒可能賣得，但監製由於自己老婆兒子在家日日玩，非常喜歡，所以説：「請讓我做吧，我願以我的生命作賭注」，最後此GAME舉世聞名，售賣的數量以百萬計。大家有沒有興趣估這一隻是甚麼遊戲，小孩、女人都大多會喜歡遊戲是容易操作、人物可愛，這極有可能是《超音鼠》，他説明了有時一隻好遊戲會被一些不愛玩遊戲而只識做生意的行政人員錯誤判斷被迫要腰斬，所要GDNET的成立，就是想開發公司控制回所有東西，這才可做出更好的遊戲。

JOHNNY

（教主按：你的論點本教主都很認同，因為人是不可以單從自己的觀點去蒙閉自己的。）

《無責任讀者GAME評》

不要錯過的遊戲《ARC THE LAD II》

教主、各編輯、各讀者：

在11月1日，期待已久的《ARC THE LAD II》終於推出了，在下對這遊戲期望很高，所以已在發售日前一星期訂講了此遊戲。在進行遊戲時，也沒有令我失望，首先是那個充滿氣勢的OPENING，再加上由倫敦皇家交響團演奏弦樂，實在是難以形容呢，而畫面的確比上集大幅度強化了。

其次在遊戲系統方面，PS首創的「記錄繼承系統」十分有創意，若説這系統最重要的地方，可算是能完全繼承上集的裝備品了*（時貞君代教主按：其實不是全部的）*。賞金獵人的遊戲模式也很有趣。至於能令怪獸轉職的洞穴時要出動牠們之外，在下實在想不出在甚麼地方牠們是能大展所長……不知各玩者覺得這系統怎樣呢？

音樂方面基本上每一段節奏也可配合當時戰況和劇情，這是非常難得，爆機時那首音樂也很動聽，最可惜的只有OP和ED的樂章是中由交響樂團演奏，當然，這只是在下聽出來的罷了。

其中故事就是令在下最欣賞的地方了，有很多劇情實在編寫得非常好，如艾洛克重遇小時的好友美莉露，並要和她戰鬥……這些劇情也給了我一種帶著傷感的衝擊，在下雖不是主角，也不是其餘的角色，但我竟能在此刻受到他們的悲傷……這樣説各位會否覺得太誇張了？*（時貞君插咀：絕對不是啊！）*

雖然故事的確寫得很好，但缺點就是太長了，不計提高等級時間，在下也花了近六十個小時才能完結遊戲。敵人在後期也令我覺得太過強了，最後首領「黑暗的支配者」更是不可理喻，第一形態和第二形態合共近萬HP，在下當時如沒有第一集那四顆「夢幻石」（第二集合成後可不用消費MP使出特殊攻擊），相信是沒有可能第一次和牠決戰便能勝出，總而言之，與這傢伙決鬥，一定要有付出無限根性的覺悟，在下在此處也花了兩小時以上……這便是此GAME最令人辛苦的地方了。

最後的結局，實在是有點失望，艾古和古露竟然要死去，也沒有替卓卡拉作交代，感覺上比較可惜，結局畫面也比上集簡單得多。不過，説不定此遊戲還有其他結局，在下相信看過這結局的玩家也會有這想法的。

再説説些缺點，就是道具欄的空位，只得九十九格實在不足。古露又只可玩一會兒，若第一集將她升至六十級，用這記錄玩第二集就像有被騙了的感覺……（教主按：不可以這樣説的，若你不使用上集SAVE就沒有第三隻召喚獸——希姆蘇了），總括來説《ARC THE LAD II》是一隻很出色的RPG，擁有PS的玩家，並且是RPG迷的，不要錯過這個遊戲。

讀者劉智恆

（教主按：時貞君亦與你有相同的感受，他一直看這封信時，差不多一面流淚呀！陰公！！）

以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關

無責任讀者擂台 下回預告：

41期——「1996 GAME壇大事回顧」

（截止日期：1月10日）

「無責任讀者GAME評」（經已截止）由於收到了太多「無責任讀者GAME評」的來信，所以「1996 GAME壇大事回顧」亦順延至下一期，把握最後機會，與大家一同回顧九六年值得評價的作品吧！

42期——「1997 GAME壇展望」

（截止日期：1月24日）

你對1997內的GAME有着甚麼的展望？現在有機會可以與大家分響一下了，快些寄信來吧！

「GPM盃《創造職業球會》錦標賽」

正式開鑼！



連月來收到不少讀者來信支持舉辦「全港《J-LEAGUE創造職業球會》大賽」，可見GAME此的受歡迎程度；如今，支票終於兌現了，各位班主可以讓自己的球隊和別人一較高下了。

參加辦法

參賽的方法十分簡單，只須填妥以下的表格就可以，當然，PASSWORD就一定要寫得清清楚楚，否則後果自負……



參賽資格

任何秘技（如999億資本）在本比賽一律……歡迎使用（除金手指外），因為無論閣下的球會如何富有都好，都未必可以場場勝利，如何訓練閣下的隊伍才是致勝之道。

比賽形式

大會以分組淘汰賽形式進行，直至產生最後八強。而進入最後八強的參賽者將會被邀請至「遊戲誌尊賣店」以親身作現場比賽，其形式將會是以單循環聯賽進行。

獎品

冠軍可獲GPM獎盃一座與及今屆J-LEAGUE總冠軍——鹿島鹿角的球衣一件

另外，進入四強之勁旅均可獲精美紀念品一份

「GPM盃《創造職業球會》錦標賽」

參賽表格

姓名：______________________

身份證號碼：______________ 電話號碼：__________

住址：______________________

PASSWORD

_ _ _ _ _ _   _ _ _ _ _ _ _ _   _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _   _ _ _ _ _ _ _ _   _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _   _ _ _ _ _ _ _ _   _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _   _ _ _ _ _ _ _ _   _ _ _ _ _ _

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」

讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」

讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」

讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場

服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。

服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)

要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一．必須以本表格填寫（影印本亦可）

二．必須填寫真實資料

三．來信必須連同身份証副本乙份

四．一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）

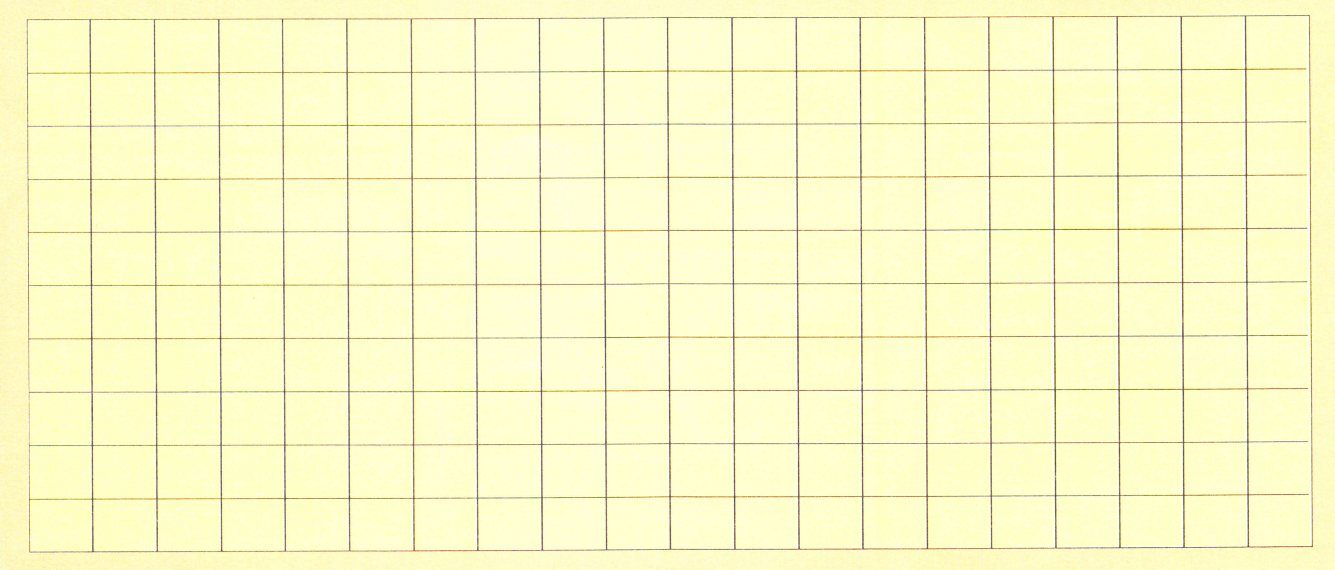
五．來信請寄：香港灣仔駱克道３３號中央廣場福利商業中心７樓；信封面請註明<遊戲跳蚤市場>

聲明

一．來信如不按規則指示將不會受理

二．本刊保留刊登信件的一切權力

三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：　　身份証號碼：

聯絡電話：　　聯絡地址：

誠徵／讓（請刪去不適用者）

聯絡方法：

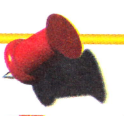
遊戲   市場





有 SATURN GAME 賣

誠讓SS GAMES:VIRTUA FIGHTER REMIX $40，北斗之拳 $100，STRIKERS 1945 $150，以上各九成新，有盒足料，不二價。
聯絡方法:72201550遠洽
留名、電話必覆。



徵求七百蚊張嘅 VCD CARD

SS VCD CARD第二代，可選擇語言嗰種，價柒佰元正，操作要正常，另徵求郭富城純真傳説親筆簽名CD，價伍佰。
聯絡方法:24小時94916062
TADDY PONG



我要 60 蚊嘅 PS 記憶卡

PS記憶卡一張，要有説明書和盒，必須操作良好，價60元，可略加。另再徵PS日本製造單槍一支，操作良好，價100元，可略加。交易地點最好在中環天星碼頭，全部要有説明書和盒。再讓SS《DAYYONA》和《真説夢見館》，各50，有盒有説明書。
聯絡方法:27649840找黃夏歷
下午5:00—8:00。
如不在勿説來意。

出讓二手粗口機 R

本人誠讓PC-ENGINE DUO-R連五隻遊戲：卒業、亂馬、心跳回憶等，價$1500，保養良好。另讓超任全套$900。(以上全部均原裝、有盒、説明書。)可用NEO-GEO CD機或PS交換。另讓SS極上沙蛇$120。徵紅白機FINAL FANTASY I、II、III原裝帶，有盒及説明書更佳。
聯絡方法:有意者
請電29679912，DENNIS洽
7-11PM

聲明

一.來信如不按刊登規則指示將不會受理

二.本刊保留刊登信件的一切權力

三.讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



主機一套換電話

本人有意用9成半新淨連盒，火牛、AV線、SS主機一部包40多隻遊戲，一個VIRTUA STICK大手掣，光線槍一支，另加200元換愛立信337（八、九成新）型號手提無線電話一部(有商議)，或可以購買以上SATURN主機一套售$2300歡迎查詢。
聯絡方法:有意請9:00AM—11:00
電94562594 RICKY洽。



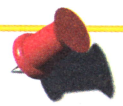
賣超任買銀英

本人誠讓原裝超級任天堂日本版連配件一部，並包括兩個原裝手掣以及一個可輸入PROGRAM的高科技大手掣等等，九成新，另送五十隻磁碟，價一千，可減。另徵《銀河英雄傳説》小説版全套以及銀英畫集，有意者電話議價。
聯絡方法:71176336 CALL 3363



誠讓 3DO

誠讓PANASONIC 3DO，火牛、AV線，一個普通手掣及一個街霸專用手掣。連GAME二十多隻（街霸X、侍魂、三國誌IV、美少女夢工場2、卒業、D之食卓、劍與魔法、幽遊白書等）$1000。不議價者送GAMES超級大海報兩張。
聯絡方法:26887146鄭國強洽。
（如人不在留姓名電話必覆）



徵 SS 主機

本人誠徵SS主機一部，連火牛、手掣（最好兩個）約700至800元，價錢可議。
聯絡方法:23273080馮世權洽
（如人不在，勿説來意）



讓 1400 超任一套

超任全套、三手掣及勁配件連大量GAMES，售仟四（可略減）。
聯絡方法:24657789健洽
5:00 PM—10:00 PM



好急咁賣 VCD

本人急讓EP610 VCD機一部，AV線，火牛和搖控器。VCD一隻（AO）售1200。
聯絡方法:請致電24238612
9:00—11:00，阿源洽



誠徵 SS SAVE CARD

本人誠徵SS SAVE CARD一張，須操作正常，價$120。另讓PS HORI 大手掣一個，九成新（只用數次）價$130。
聯絡方法:27989873文洽

有平 SS GAME 賣

誠讓SS GAME:VF REMIX:$30，STRIKERS 1945:$150，北斗之拳$100，VF II:$130，魔域戰士II:$110，NIGHT（淨GAMES）:$150，吞食天地II:$150，餓狼傳説REALBOUT $130，KOF95（連ROM帶）:$120，以上全九成新，原裝及有盒足料。另:GP第9至95期，各20。
聯絡方法:72201550何生
留電話及姓名



想買600至650蚊嘅SATURN連VCD卡

誠徵世嘉SATURN，VCD卡一張，價600—650。另世嘉手槍，約$130，世嘉軟盤，約$200，世嘉原廠大手掣約$120。以上全部視新舊，可議價。
聯絡方法：星期一至五、日。晚上8:00至11:00PM。電27790855，阿成洽
（人不在勿説來意。）

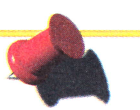


買400軟300槍，孖上

本人誠徵SS專用軟盤兩個及光線槍兩支，全部要日本原裝，九成新或以上，新版或舊版也可，要有盒有説明書，軟盤$400（兩個），光線槍$300（兩支），可略加，交易地點最好地鐵沿線各站或火車站。
聯絡方法：請電23967299
5:00PM—10:00PM，ERIC洽

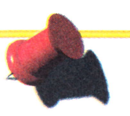
有舊機賣

超任及世嘉五代主機，32M兩用機，每部主機有兩個手掣，一個兩用大手掣，數百隻遊戲及超任盒帶街霸II TURBO版，STARFOX，全套1400元，可略減，不議價者而成功交易送孖寶賽車介面卡，超任S線一條及磁碟箱兩個(有鎖)。最好在新界及沙田區交易
聯絡方法：77899790
留下口訊或電話。



SS換NEO-GEO CD Z

徵NEO-GEO CD Z主機及侍魂2、3 $2000，本人可用SATURN灰機連侍魂3加RAM交換。（只換不買）賣機可議價。
聯絡方法：26921685李騰滿洽。



有原裝新淨回憶買

本人誠讓PS原裝GAME《心跳回憶》，非常新淨，價$400（可略減）。要在香港區地鐵站交易。
聯絡方法：電25627205找阿輝，如人不在，勿説來意，留話及姓名必覆。



讓VICTOR VCD卡

本人誠讓SEGA SATURN專用VICTOR VCD卡一張，NTSC/PAL兼容，全新有盒及説明書全套（因家中早有VCD機）價錢電議。
聯絡方法：71128531 A/C 3003



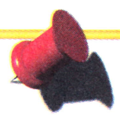
又買又賣SS GAME

徵SS：兵峰，海底大作戰，V GOAL 96，GUNBIRD，戰斧，輝水晶傳説，肥瘦3，1945，DARIUS外傳，吞食天地，GUNGRIFFON，世界英雄——以上全部每隻$70-100。另讓SS：熱血親子$90，VF 2 CF影丸和LION各$40，RIGLOADSAGA $80，JOYSTICK一枝對應PS，SS，超任，有連射，可入PROGRAM，操作正常，價不低於180。
聯絡方法：晚上8—11電25057086 or 71176334 A/C 209留言
買賣GAME，姓名



讓彩盒PS套餐

本人誠讓彩盒PS主機一部，有AV線、火牛一個、二個原裝手掣，一張SAVE卡、有盒有説明書、連三十多隻遊戲。遊戲包括拳皇95，街霸ZERO 2，WINNING ELEVEN 97、卡通賽車2、BIOHAZARD、天地無用、鬥神傳2等等……買了不過半年，十分新淨。價$2100元。有意者另送HORI大手掣有TUBRO及秘技卡一張。價錢可略減。
聯絡方法：有意請電27547643
宋子文洽，五時後。



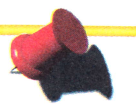
好急讓SATURN VCD卡

本人急讓SEGA SATURN VCD卡一張，有盒，有説明書，九成新，750元，不議價，只在地鐵站交易。
聯絡方法：27851599找葉維昌（如人不在勿説來意，可立即收線），星期一至五5:00PM—10:00PM。



喂，有GAME賣呀

PS遊戲，ANGEL GRAFITTI限定版$1000，NOEL限定版$800，鬥神傳2+$150。天地無用限定版$800。新FORTUNE QUEST食卓之騎士限定版$600，PANDORA PROJECT$500，東京迷宮$500，BELTLOGGER 9 $350，PC-FX VOICE PANADISE $500，以上遊戲全新。
聯絡方法：94582560 BRIAN洽



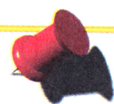
讓NEO GEO盒帶

讓二手原裝NEO GEO盒帶包括，足球《得點王1》，射擊《ASO II》，摔角《3 GAUNT BOUT》，格鬥《餓狼傳説SPECIAL》，價約三百至三百五十元，及格鬥遊戲《雙截龍》，價六百元。另讓中華英雄單行本一套，七成新價五百。（約有一百四十本），最好在新界及沙田區交易。
聯絡方法：電77899790留下電話及口信。



徵64連GAME

徵N64主機連瑪利奧或水上電單車全套，如連一隻遊戲$1000，連二隻遊戲$1300元正，或徵上水電單車$300元，另讓龍虎外傳$300，鐵拳$250，SS VCD卡連18隻碟$950元。
聯絡方法：71118155叫1222



誠懇地讓SS GAMES

本人現誠讓V GOAL 96價$100，真實足球（NAXAT）價$150。
聯絡方法：71128931 CALL 701請聲明買GAME

電視遊戲信箱

CP SYSTEM III的運作方式

水龍先生：

我是一個街機格鬥GAME迷，有幾個問題我想請教一下：

1.我在32期中，看見有遊戲誌專賣店的廣告，說有NEO GEO女郎和K.O.F 96的月曆賣，請問以上兩者賣多少錢？

2.除了月曆外，遊戲誌專賣店會不會有其他街機商品如：T恤、帽……

3.《V.F.3》會不會移植在現時的SS上？

4.在33期中，看到CP SYSTEM III有一個CD-ROM接上，那玩《RED EARTH》要不要LOAD呢？

5.請問貴刊會不會出版《K.O.F.96》的別冊攻略呢？

6.我在街上看見有人將《BIO HAZARD》攻略（即貴刊出版的別冊攻略001）影印再賣10元一份，這樣算不算犯法呢？如犯法，是否可以打電話給你們告知該店地址？

以上問題可能非常無聊，但仍希望水龍先生幫我解答

LEONA應援團團長 C.Y.K

LEONA應援團團長 C.Y.K：

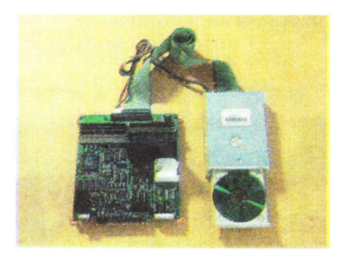
你提出的問題不算無聊，相信很多讀者也會有着相同的疑問。

1.據專賣店的同事說，這兩個月曆現時的售價都是約一百六十元。

2.雖未至於色色俱備，但亦有一定的款式。

3.世嘉是有這計劃的，但可能會需要加裝周邊設備才能維持移植度。

4.關於這個問題，我們曾向CAPCOM請教過，而他們亦為我們作了詳盡的解釋：「CP SYSTEM III的CD系統，其實基本上是只會在遊戲第一次安裝時使用的，因為整個遊戲之後便會LOAD上底板，CD ROM只會間中運作檢查CD是否在機內（防止有人將一枚CD用在多套機上），而因為亞洲地區普遍對CD軟件的條例較繁複，所以會省掉了這種設計，直接每次替客户安裝新遊戲，而《RED EARTH》正是日本版《WARZARD》的海外版，所以……」



5.相信機會不大。

6.其實遊戲誌的發行商亦知道有人這樣做，這種行為當然是犯法啦！所以他們已有專人跟進這些問題的了。

心跳迷問心跳問題

DEAR米奇：

本人身處異國，所以希望你能解答我以下的問題。

1.在心跳回憶中，我時常看到情報，看到寫着中央公園的物體，但在我打電話追女時，我根本找不到有這個地方，所以最後在相簿中，我有一些相白白冇了，如與虹野在中央公園吃便當等，希望你能話給我知在甚麼時候才有中央公園的物體。

2.本人已玩到有4個人（是不是非常少呢？）。請問怎樣才能追館林，因為我曾兩次在約會中遇到她，也在98年2月22日和她約會（就算沒有在那天約會我也RESET到有），但到最後3月1日，我到大樹時竟然不是館林，點解？

3.心跳的DELUEX版是沒有RAM卡的，但本體RAM只有7格，相簿中則要13格，這樣怎可SAVE齊相簿。

4.PS版的心跳人名秘技能否在SS中使用？

5.要甚樣才能用日版SS玩美版SS GAME？

6.你們有沒有想過海外訂GAME的服務呢？因為身處異鄉的機迷有機而沒有新GAME是好慘。

7.用甚麼線才能接駁電腦顯示器。

8.為何現在沒有了SS、PS的ACTION REPLAY的PASSWORD。

9.如果下次再寫信給你們時，能否用E-mail回信呢，因為我要等很久才能收到較新的GPM，所以如果能E-mail就快得多了。

身處異鄉、十分想看心跳全家福的人上

身處異鄉、十分想看心跳全家福的人：

1.這是因為你沒有留意遊戲中的情報誌「MEMORIAL SPOT」。若你沒有在遊戲初期從情報誌得知中央公園的存在，那麼以後是不能約女孩子去那裏的。

2.追求館林的條件即使到現在仍沒有正式的公佈，但可以肯定的是一旦發生過2月22日的約會事件，便已經代表她不會在傳說之樹下出現。

3.或許你對這SS版的SAVE系統有所誤解了。以只用主機（本體）內藏記憶體為例，相簿的儲存是不計算在那7個儲存區之內的，所以只要你主機內有足夠的空置記憶容量，不用RAM帶亦可以儲齊相簿的。

4.同樣會在SS版中出現效果，但九成都是反效果……

5.你需要購買一個「MULTI-GAME ADAPTER」插在裝RAM帶的位置才可。

6.這意見已轉交專賣店的人員考慮。

7.除非你的顯示器是特別對應了多媒體設計的型號，否則除了加裝「X-RGB」之類的配件外，是無法直接接駁電腦顯示器的。

8.其實是因為這專欄是以不定期方式刊出，所以才會令你有這種錯覺吧。

9.在書上刊登信箱，才可以和其他讀者一起分享你的問題嘛。



祝早日完成心跳大業
多謝米奇提供心跳攻略資料

EVA如何打使徒

Mr Water Dragon：

你好，本人又來信了，以下有幾個問題，請Mr Water Dragon幫忙解答，謝謝。

1.SS機內是有2顆32位元的CPU，但為甚麼SS不是稱呼作64 Bit機，而叫32 Bit機呢？

2.N64的64位元CPU和SS的2顆32位元CPU，在性能上大家有沒有分別。

3.為甚麼SS一些賽車GAME在「炒車」時，背景會有爆山的現象出現呢？

4.為甚麼SS版《新世紀EVANGELION》的那一隻使徒這麼難對付，本人已經重玩了

6、7次，也贏不了牠呢。請問Mr Water Dragon怎樣才可打贏牠，是不是有特別方法呢？

5.為甚麼CAPCOM這麼「大細超」，只把生化危機I-II集和龍之戰士3移植到PS上，而不移植到SS上呢？

《P.S.祝貴刊繼續努力，不斷進步，把GP做得更好。》

永遠的讀者

P.P. 上

永遠的讀者P.P.

1.CPU的運算速度不是如此單純的加數遊戲。兩個10歲的小孩走在一起，最多只會比單獨一個10小孩聰明，但絕對不會及得上一個20歲的成年人吧。

2.64 bit CPU可獨立處理64 bit級的運算工作，而2顆32 bit CPU由於可各自負責不同的工作，因此便可以分擔及加快處理的速度。但其實還要看其他機件與CPU的整體配合才能決定性能高低的。

3.主要是因為處理速度不夠快所致。而SS沒有處理半個多邊形的機能也是原因之一。

4.其實這戰鬥的重點是要記熟使徒每種行動時的畫面，因為使徒在使用物理攻擊及光線系攻擊時的動畫是有所不同的。除此之外，在使徒攻擊的片段出現前，你不妨先隨意選擇一種距離，若選中了便可以連決定距離的時間也省掉，這樣便幾乎可100%在使徒攻擊你之後進行反擊，而且這樣做亦可增加同調率，對提高殺傷力很有幫助。



5.每間公司各有自己的政策，若這樣便已經是「大細超」的話，那些只在其中一個機種開發遊戲的生產商不是更「大細超」嗎？

打側電視玩1945

水龍先生：

本人是第一次來信，希望水龍能解答我以下問題，THANK YOU！

1.本人玩《STRIKERS 1945》的ARCADE MODE時，便會將電視打側，但發覺電視的顏色完全變了，請問點解？

2.承上題，如果持續打側部電視玩，會不會整壞部電視呢？

3.請問SS還會不會減價呢，如會又會大約幾多錢(港元)？

4.請問如果要投稿到秘技工場要有甚麼程序？

5.本人始終覺得貴刊的攻略有時真的過多，有時差不多佔全書的一半。我希望貴刊能刊出一些將要攻略的一些遊戲，然後讓讀者投票哪遊戲該作攻略。這一來可以有多些版位介紹多些新GAME，另一方面又可以令眾編輯慳回時間做一些只有少數人睇的攻略。希望能考慮一下在下的提議。

6.請問P.S.將有些甚麼值得期待的勁GAME？

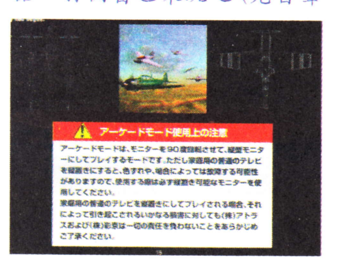
麻煩了水龍咁耐，真是有些不好意思。最後還希望能減回些攻略，介紹多些新GAME。祝《遊戲誌》一直出到100期or1000期，永遠咁好睇！！

格蘭黃上

格蘭黃：

1.、2.嘩！你部電視如果仲未壞，請還神。

其實這遊戲的說明書內亦已經注明不要將一般電視打側來玩ARCADE MODE，否則一切損壞他們也是不負責的。若你真的想有縱向射擊GAME感覺的話，打側自己來玩吧(先旨聲



アーケードモード使用上の注意

アーケードモードは、モニターを90度回転させて、縦型モニターにしてプレイするモードです。ただし家庭用の普通のテレビを縦置きにすると、色ずれや、場合によっては故障する可能性がありますので、使用する際は必ず縦置き可能なモニターを使用してください。

家庭用の普通のテレビを縦置きにしてプレイされる場合、それによって引き起こされるいかなる損害に対しても(株)アトラスおよび(株)彩京は一切の責任を負わないことをあらかじめご了承ください。

明，如閣下因打側玩而有任何困障，WATER DRAGON或遊戲誌是不會負任何責任的)……

3.日本方面暫時也沒有將SS減價的打算。

4.若要投稿到秘技工場的話，首先你要打「遊戲誌報料熱線23802223」到本刊登記，然後要再以信或FAX的形式將秘技的內容連同你的個人資料(姓名、地址、電話、身份證號碼)寄給我們作一正式登記，若你所報的秘技未在日本方面公佈或是未有其他讀者比你更早來報料的話(當然要秘技本身實際可用吧)，那麼當我們將這秘技在「秘技工場」公開後，便會按評定的等級發出支票作為稿費(處理需時，通常也要一個月左右才會發出的)。

5.這提意不錯，但除了一些續篇或是移植作品外，大部份新GAME好玩與否其實要玩過才知，若等大部份讀者都玩過後才建議我們作攻略的話，那麼又會輪到另一批讀者說我們的攻略來得太慢了。

6.《BIO HAZARD 2》、《FF VII》、《SAGA FRONTIER》、《ACE COMBAT 2》、《FF TACTICS》……太多，不能盡錄。

為何GPM缺少其他次世代機介紹

Water Dragon先生：

雖然問題多多，但希望能逐一回答，THANK YOU VERY MUCH！

1.PS有沒有接近III級的遊戲？

2.移民到土星的EO，全寫是甚麼？有甚麼名作？

3.日本物產曾經有甚麼名作？

4.NEO GEO、3DO、PC-FX及N64都是次世代遊戲，但GPM的編輯都好似忽略了？

5.你最喜歡NEO GEO哪三隻GAME？

6.NEO GEO的雀神傳說有沒有H或III級鏡頭？

7.哪部SATURN最好？

8.SATURN的VIDEO CD TWIN OPERATOR究竟有甚麼用途？大約幾多錢？

9.SILKY是電腦的名稱、SOFTWARE還是其他東西？大約幾多錢？

可憐的無名仕上

可憐的無名仕：

1.不知道III級對你來說的標準如何，但若然勉強要指定的話，《美少女雀士》系列會是PS遊戲中較為過激的作品。

2.EO即是《ENEMY ZERO》的縮寫。有甚麼名作？若你所指的是製作它的WARP有甚麼名作，那當然便要首推《D之食桌》吧。

3.日本物產的名作有《瘋狂爬樓CRAZY CLIMBER》、《平安京異形》，至於麻雀方面的作品雖然多，但不算得上是它的名作。

4.遊戲誌介紹或攻略遊戲時，不單會看遊戲本身的質素，亦會視乎該遊戲所屬的主機在市場上的普遍程度，因為每期的版數有限，與其花版位在一些做了亦只對少數人有幫助的機種上，倒不如更詳盡地介紹那些普及程度高的現役機種遊戲吧。

不過，若這些暫時落後的機種推出有介紹價值的作品時，我們還是會盡量介紹給讀者的。

5.《KOF 96》、《十字神劍II》、《REAL BOUT餓狼傳說》。

6.可算是有的。

7.關於這問題，不妨參考本刊第29期所作的SATURN大比拼。

8.在SATURN加裝了這張卡後，便可對應PHOTO-CD或VCD軟件，而且在VCD的部份更是可對應多聲道的。至於價錢則是在$1200之下。

9.SILKY是一間日本的「軟件生產商」，所以價錢方面……

有買趁手！

《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」（郵費每本港幣7.2元）

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——《遊戲誌》補購站

補購站A 遊戲誌尊賣店
補購地址：九龍旺角亞皆老街先達廣場G60舖 TEL:2391-1067

補購站B 環球遊戲室
九龍深水黃金商場38B舖 TEL : 2728-3023

補購站C 動畫精品專線自助店
香港灣仔東方188商場147號舖 TEL : 2838-8394

補購站D 振邦電腦電業公司
澳門亞利Y架街6號地下W舖 TEL : 212187

注意：親臨補購前請先致電各補購站預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：

年齡：

地址：

聯絡電話：（日間）

（夜間）

郵寄地址：（如與上列地址不同）

身份證號碼：（ ）

支票號碼：

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
		×	$35	= $
郵費		×	$7.2	= $
合計				$

郵購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：
- ◆本刊恕不接受海外補購
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- ◆本刊保留拒絕補購之權利
- ◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引

（截至第三十九期）

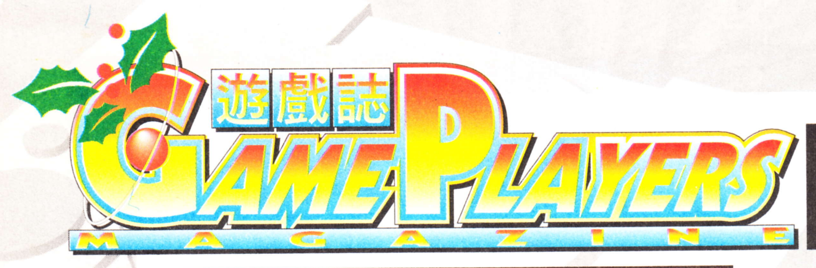
◆代表該期有刊載介紹文章

◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，由今期開始特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電本刊辦事處查看欲購的期數是否尚有存貨。另，由於本刊辦事處並非門市部，並未備有足夠輔幣找贖，敬請各位在親臨補購時帶備足夠輔幣。

PLAYSTATION

遊戲 …… 期數



新GAME時間表

PLAY STATION

97年1月發售遊戲

10日	STREET RACER EXTRA	STREET RACER EXTRA	UBI SOFET	5800日圓	RAC
	ウイング　オーバー	WING OVER	PACK IN SOFT	5800日圓	STG
	ぷるるん! シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	6800日圓	PUZ
	一発逆転~ギャンブルキング伝説~	一發逆轉~賭王傳説~	PAW	5800日圓	TAB
	サンプラス　エクストリームテニス	森柏斯EXTREME TENNIS	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	SPT
	スポット　ゴーズトゥーハリウッド	SPOT GAUZE TO HOLLYWOOD	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	もうぢや	MODIA	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	PUZ
	CITYBRAVO!	CITYBRAVO!	ALTRON	6800日圓	SLG
	リアルボウト餓狼伝説	REAL BOUT餓狼傳説	SNK	5800日圓	FIG
	同級生麻雀	同級生麻雀	YUMEDIA	6800日圓	TAB
	レイストーム	RAYSTORM	TAITO	5800日圓	STG
	ロートランナー(エクストラ)	LOAD RUNNER(EXTRA)	PARTNER	4800日圓	PUZ
	ルパン三世カリオストロの城-再会-	雷朋三世之加利賀圖城-再會-	ASMIK	6800日圓	AVG
	ゲームの達人　2	遊戲之達人 2	SUNSOFT	8900日圓	ETC
	RACINGROOVY	RACINGROOVY	SAMMY	5800日圓	RAC
17日	トリプルプレイベースボール	TRIBLE BRAIN BASEBALL	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	F-1チーム運営シミュレーション	模擬經營F-1車隊	COCONNUT JAPAN	6800日圓	SLG
	HAUNTEDじゃんくしょん聖徒会バッジを追え!	Haunted Junction追尋聖徒會徽章	MEDIAWORKS	5800日圓	PUZ
	CIVIZARD~魔法の系譜	CIVIZARD~魔術的系譜	ASMIK	5800日圓	SLG
	上海GREAT MOMENT	上海GREAT MOMENT	SUNSOFT	6500日圓	PUZ
	レイ・トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800日圓	RAC
24日	ゲゲゲの鬼太郎	鬼太郎	BANDAI	6800日圓	AVG
	FIGHTING NETWORK RINGS	FIGHTING NETWORK RINGS	NAXAT	5800日圓	SPT
	METAPHLIST- μ.X.2297-	METAPHLIST- μ.x.2297	A・D・M	6300日圓	STG
	峠MAX 最速ドリフトマスター	峠MAX 最速越野車王	ATLUS	5800日圓	RAC
31日	アイアンマン/XO	IRON MAN / XO	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	ProofClub	ProofClub	YUTADA	5800日圓	SPT
	スター・ウォーズ　ダークフォース	星球大戰DARK FORCE	BPS	5800日圓	STG
	3Dベースボール~ザ・メジャー	立體棒球~THE MATCHER	BMG VICTOR	5800日圓	SPT
	3競芳把走馬育成シミュレーションBREED STUD	3D賽馬育成BREEDING STUD	KONAMI	5800日圓	SLG
	三国志孔明伝	三國志孔明傳	光榮	7800日圓	RPG
	Love Game'S~わいわいテニス~	Love Game'S~刺激網球~	Tears	5800日圓	SPT
	プロロジック麻雀　牌神	職業邏輯麻雀 牌神	AQUES	5800日圓	TAB
	スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT
	I.Q ~インテリジェントキューブ	I.Q智能立方體	SCE	4800日圓	PUZ
	ファイナル　ファンタジー　VII	FINAL FANTASY VII	SQUARE	5800日圓	RPG
下旬	西陣パチンコ天国Vol.1	西陣彈珠機天國Vol.1	KSS	5800日圓	ETC
1月	恐怖新聞	恐怖新聞	YUTAKA	5800日圓	AVG
	NHLパワープレイ' 96	NHL POWER PLAY'96	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	SPT
	NFLクォーターバッククラブ' 97	NFL美式足球' 97	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	BURNING ROAD	BURNING ROAD	VIC東海	5800日圓	RAC
	プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場3	SCE	5800日圓	SLG
	シミュレーションRPGツクール	模擬RPG創作工具	ASCII	價格未定	ETC
	トレジャーギア	TREASURE GEAR	未來SOFT	價格未定	RPG

97年2月發售遊戲

7日	厄痛~呪いのゲーム	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	蝙蝠俠不敗之謎街機遊戲	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	三国志V	三國志V	光榮	9800日圓	SLG
	ハームフルパーク	HARMFUL PEAK	SKY THINK SYSTEM	5800日圓	STG
	トゥーム・レイダース	TOUM RAIDERS	VICTOR ENT.	5800日圓	AVG
21日	WWF IN YOUR HOUSE	職業摔角在你家	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	Nage Libre~螺旋の相刻~	Nage Libre~螺旋之相剋~	VARIA	5800日圓	SLG
	ドラえもん2　SOSおとぎの国	叮噹 2·	EPOCH社	5800日圓	ACT
28日	ふしぎの国のアンジェリーク	不思議國之ANGELIQUE	光榮	價格未定	SLG
	FEDA2~ホワーイ=サージ　ザ・プラトゥン~	FEDA2	YANOMAN GAMES	5800日圓	SLG
	聖刻1092 操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	RPG
	聖刻1092 操兵伝　限定版(純銀製仮面付き)	聖刻1092 操兵傳 限定版	YUTAKA	9800日圓	RPG
	三国無双	三國無雙	光榮	5800日圓	SLG
	SPACE JAM	SPACE JAM	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	JAM エクストリーム	JAM EXTREME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	ザ　マスターズファイター	THE MASTER FIGHTER	CINEMA SUPPLY	5800日圓	FIG
	ワームズ	WORMS	I'MAX	5800日圓	SLG
上旬	Destruction Derby 2	Destruction Derby 2	SCEI	5800日圓	RAC
中旬	激烈!パチンカーズ	激烈!彈珠機咭	PAW	5800日圓	ETC
下旬	リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFTBANK	3800日圓	ACT
	ファイナルドゥーム	FINAL DOOM	SOFTBANK	5800日圓	STG
	BASE BALL NAVIGATER	BASE BALL NAVIGATER	ANGEL	5800日圓	SLG
	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800日圓	FIG
2月	マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
	セイバーマリオネットJ~BATTLE ASBERS~	BATTLE SABERS	BANDAI VISIAL	6800日圓	SLG
	セイバーマリオネットJ~BATTLE ASBERS~(限定版)	BATTLE SABERS(限定版)	BANDAI VISIAL	7800日圓	SLG
	えこのKIDS	偏向的孩子們	TGL	5800日圓	TAB
	ファーランドストーリー(仮称)	FARLAND STORY(暫名)	TGL	5800日圓	RPG
	マクロスデジタルミッションVF-X	超時空要塞DIGITAL MISSION VF-X	BANDAI VISION	6800日圓	STG
	ナムコミュジアムVOL.5	NAMCO MUSEUM VOL.5	NAMCO	5800日圓	ETC
	ドラゴンナイト4	龍騎士4	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	バーチャル飛龍の拳	VR飛龍之拳	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	同級生2 EXTRA BOX	同級生2 EXTRA BOX	BANPRESTO	13800日圓	AVG
	同級生2	同級生2	BANPRESTO	6800日圓	AVG
	ダービージョッキーR	DERBY JOCKY R	ASMIK	5800日圓	SPT
	全日本GT選手権MAX REV.	全日本GT選手權2	KANEKO	6800日圓	RAC
	TOP GUN　Fire At Will!	TOP GUN Fire At Will!	MEDIA QUEST	5800日圓	STG
	GUNSHIP	GUNSHIP	MEDIAQUEST	5800日圓	SLG
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SME	7800日圓	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	スターファイイター3000	宇宙戰士3000	IMAGINEER	5800日圓	STG
	宝魔ハンターライム　WITHプイントメーカー(仮称)	寶魔獵人WITH PRINTMAKER(暫名)	ASMIK	4900日圓	ETC
	ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	TILK青い海から来た少女	TILK 由藍色之海來的少女	T.G.L.	5800日圓	RPG
	オリンピア・山佐・バーチャパチスロ II	奧林匹克・山佐・VIRTUAL彈珠機2	MAP JAPAN	5800日圓	ETC
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	ザ・グレイトバトルVI	THE GREAT BATTLE 6	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人	J・WING	8900日圓	TAB
	NFL GAME DAY	NFL GAME DAY	SCE	價格未定	SPT
	クロス・ロマンス	CROSS ROMANCE	日本物產	6800日圓	TAB
	QUEENSROAD	QUEENS ROAD	ANGEL	價格未定	SLG

97年3月發售遊戲

7日	ヘンリーエクスプローラーズ	亨利探險家	KONAMI	5800日圓	STG
14日	パチスロ完全攻略　ユリバーサル公式ガイドVOL.1	彈珠機完全攻略 VOL.1	日本SISCOM	6800日圓	ETC
	ランニング・ハイ	RUNNING HIGH	REX ENTERTAINMENT	5800日圓	SPT
	ブシドーブレード	武士道之刃	SQUARE	5800日圓	FIG
20日	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	惡魔城X	KONAMI	5800日圓	ACT
21日	STRESSLESS LESSON通称れすれす	STRESSLESS LESSON	MIXFIVE	4980日圓	PUZ
28日	Max Racer	MAX RACER	BD	5800日圓	RAC
中旬	ぼのぼーど	BONOBOUDO	AMMUSE	價格未定	ACT
下旬	ボイスアイドルコレション~プールバーストーリー~	聲優COLLECTION~PROVER STORY~	DATAEAST	6800日圓	ETC
	サガ　フロンテイア	SAGA FRONTIER	SQUARE	價格未定	RPG
3月	キャロルショット(仮称)	CAROL SHOUT(暫名)	AGENDA	價格未定	ETC
	ベルデセルバ戦記~翼の勲章	翼之勳章	SCE	5800日圓	SLG
	タイムクライシス	TIME CRISIS	NAMCO	價格未定	ETC
	バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	PUZ
	ときめきメモリアルSelection藤崎詩織	心跳回憶SELECTION藤崎詩織	KONAMI	價格未定	ETC
	HASHIRIYA 狼たちの伝説	HASHIRIYA狼群的傳説	日本物產	6800日圓	SPT
	フォーミュラサーカス	FORMULA CIRCUS	日本物產	5800日圓	RAC
	サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
	BIG CHALLENGE GOLF	大挑戰哥爾夫球	VAP	6800日圓	SPT

浪速の商人	浪速之商人	SME	5800日圓	ETC
RESCUE 24Hour	拯救24小時	CSC MEDIART	5800日圓	SPT
爆れつハンターそれぞれの思い…のわぁんちゃって	爆烈HUNTER	ASSCII	5800日圓	AVG
ZAP!SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	5800日圓	SPT
水木しげるの妖怪戦鬼	水木戊之妖怪戰鬼	KSS	5800日圓	ETC
ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	5800日圓	AVG
ラグナキュール	RAGNACAL	SME	5800日圓	RPG
バトルバグス	戰鬥蟲	BANTHA INTERNATIONAL電腦工場	5800日圓	SLG
リフレイン ラブ~あなたに逢いたい	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
SDガンダム G CENTURY	SD GUNDAM G CENTURY	BANPRESTO	6800日圓	SLG
クォヴァディス~イベルカーツ戦役	印巴魯戰役	GRAMS	5800日圓	SLG
バイオハザード2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
フィッシング甲子園II	FISHING甲子園II	KING RECORDS	6800日圓	SPT
スーパーロボットシューティング	超級機械人射擊	BANPRESTO	9800日圓	STG

4月以後發售遊戲

4月4日	ファイロ&クロード (仮称)	菲亞羅與古羅頓 (暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	ディスラプター	DISRUPTOR	INTERPLAY	5800日圓	STG
4月上旬	大海信長伝GE・TEN II	大海信長傳GE・TEN II	I'MAX	6800日圓	SLG
4月下旬	ネクストキング恋の千年王国	NEXT KING戀之千年王國	BANDAI	6800日圓	SLG
4月	イワトビペンギン海賊キッドの財宝	小海盜的秘寶	F2	5800日圓	RPG
	西暦1999~ファラオの復活~	公元1999年~法奧拉之復活~	BMG VICTOR	5800日圓	RPG
	TRASH IN HOLYFIELD	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG
	新戦記ヴァンゲイル	新戰記VANGATE	YUMEDIA	價格未定	FIG
5月	ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM EORKS	5800日圓	FIG
6月	狙われた街 (仮称)	被狙擊之街 (暫名)	KSJ	價格未定	SLG
8月	らぷんつぇる (仮称)	RAPUNZEL (暫名)	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ

97年發售預定遊戲

97年春	アランドラ	ALANDRA	SCE	價格未定	RPG
	メルティランサー2	MELTY LANCER 2	IMAGINEER	價格未定	SLG
	秘・宝・王~もうお前とは口きかん!!~	秘寶王	VARIA	價格未定	AVG
	ダービースタリオン	打啤大賽馬	ASCII	價格未定	SLG
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	X-COM未知なる侵略者	X-COM不明侵略者	MEDIAQUEST	5800日圓	SLG
	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-(仮称)	無限生機 (暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
	HERC`S ADVENTURES	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	RPG
	ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	5800日圓	PUZ
	海腹川背・旬	海腹川背 旬	XING ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	大冒険Deluxe~遥かなる海~	大冒險Deluxe	SOFT OFFICE	5800日圓	SLG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD (仮称)	雲海之擊墮王 (暫名)	MICRONET	價格未定	STG
	バーチャルバスフィッシング (仮称)	VR鱸魚垂釣 (暫名)	EASILY STUFF	價格未定	SPT
	ブリガンダイン—幻想大陸戦記—(仮称)	幻想大陸戰記 (暫名)	EASILY STUFF	價格未定	RPG
	ASH TO ASH (仮称)	ASH TO ASH (暫名)	EASILY STUFF	價格未定	FIG
	メタルエンジェル3	鋼鐵天使3	PACK IN SOFT	5800日圓	SLG
	G・O・D~目覚めよと呼ぶ声が聴こえ~	G・O・D~聽到醒覺與呼喚聲~	IMAGINEER	價格未定	RPG
	英雄志願-Gal Act Heroism-	英雄傳説	MICRO CABIN	6800日圓	SLG
	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	價格未定	AVG
	DEEP SEA ADVENTURE~海底宮パンタラッサの謎~	DEEP SEA ADVENTURE	TAKARA	6800日圓	AVG
	シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800日圓	ETC
	クロック!(仮称)	CORC! (暫名)	MEDIAQUEST	價格未定	ACT
	PAL~神犬伝説	PAL-神犬傳説-	東北新社	6800日圓	RPG
	ホームドクター (仮称)	家庭醫生 (暫名)	SUCCESS	價格未定	ETC
	スーパーパンコレクション	射波波	CAPCOM	5800日圓	ACT
	イバラード (仮称)	依巴拉度 (暫名)	SYSTEM SAKOMU	價格未定	AVG
	ドラゴンハート	DRAGON HEART	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	火竜娘	火龍娘	GUST	價格未定	AVG
	Odo Odo Oddity	Odo Odo Oddity	I.D.C.MEDIASTUDIO	5800日圓	ACT
	レガシー・オブ・ケイン (仮称)	LEGACY OF KAIN (暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
	ZERO DIVIDE 2	零式裝甲2	ZOOM	價格未定	FIG
	ファイナルファンタジータクティクス	FINAL FANTASY TACTICS	SQUARE	價格未定	SPRG
	熱砂の惑星	熱砂之惑星	伊藤忠商事	價格未定	SLG
	こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800日圓	SLG
	飛龍の拳コレクション (仮称)	飛龍之拳COLLECTION	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	覚悟のススメ (仮称)	覺悟之進 (暫名)	TOMY	價格未定	AVG
	MAGIC:THE GATHERING (仮称)	MAGIC:THE GATHERING (暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	未定
	THE CROW:CITY OF ANGLES (仮称)	THE CROW:天使之鎮 (暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	未定
	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真説侍魂~武士道烈傳	SNK	價格未定	RPG
	メタルスラッグ	METAL SLUG	SNK	價格未定	ACT
	プロ指南ウルトラ麻雀 兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
	エースコンバット2 (仮称)	ACE COMBAT 2 (暫名)	NAMCO	價格未定	STG
	パロウォーズ (仮称)	Q版大戰	KONAMI	5800日圓	SLG
	バウンティソード・ファースト	BOUTY SWORD FIRST	PIONEER LDC	價格未定	RPG
	テストドライブ (仮称)	TEST DRIVE (暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
	魔法少女プリティサミー PART.2 In The Julyhelm	魔法少女PRETTY SAMMY PART.2 In The Julyhelm	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	ドキドキプリティリーグ	心跳PRETTY LEAGUE	XING ENTERAINMENT	5800日圓	AVG
	首都高バトルR	首都高BATTLE R	元氣	價格未定	RAC
	実況パワフルプロ野球96	實況職業棒球96	KONAMI	價格未定	SPG
	リーサルエンフォーサーズ (仮称)	LETHAL ENFORCERS (暫名)	KONAMI	價格未定	STG
	SHADOW TOWER	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	グリッツ~ザ ピラミッドアドベンチャー	金字塔冒險	三洋電機株式會社	5800日圓	AVG
	30in1対戦でゴー!	30合1對戰遊戲	V.G	價格未定	ETC
	ミッドナイトラン	午夜賽車	KONAMI	價格未定	RAC
	BOYS BE …	BOYS BE ...	講談社	5800日圓	SLG
	はじめの一歩 CHANCE ONE'S ARMS	第一步 CHANCE ONE'S ARMS	講談社	5800日圓	SLG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	拳皇96	SNK	價格未定	FIG
	タクティクス オウガ	王家騎士團2	ARTDINK	5800日圓	SLG
	公開されなかった手記	沒有被公開的手記	Team Bughouse	5800日圓	AVG
	チョロQ2	Q版賽車2	TAKARA	5800日圓	RAC
	エーベルージュ	EBEROUGE	TAKARA	價格未定	SLG
	マリーアトリエ~ザールブルグの錬金術士~	瑪莉亞工作室	GUST	價格未定	SLG
	魔導都市エルビス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
	グランド・チャンピオンズ・ラリー	GRAND CHAMPIONS RALLY	AQUEST	價格未定	SPT
	ネオリュード	NEORUDE	TECNO SOFT	價格未定	RPG
	MLB Pennant Race	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
	NHL FACE OFF (仮称)	NHL FACE OFF (暫名)	SCEI	價格未定	SPT
	マッドストーカー	MAD STOKER	FAMILY SOFT	價格未定	ACT
	地獄先生ぬ~べ~ (仮称)	地獄先生 (暫名)	BANDAI	價格未定	SLG
	RUNABOUT	RUNABOUT	YANOMAN GAMES	5800日圓	ACT
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚~十勇士陰謀~	浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀~	SCE	價格未定	RPG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	鈍色の攻防戦 32人の戦車長	鈍色之攻防戰 32之戰車長	SUNGLY RA	6400日圓	SLG
97夏	爆走兄弟レッツ&ゴー 燃えろ!ミニ四駆バトル (仮称)	爆走兄弟 迷你四驅戰 (暫名)	JALECO	價格未定	RAC
	グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	GUNDAM THE BATTLE MASTER	GUMDAM THE BATTLE MASTER	BANDAI	6800日圓	SLG
	攻殻機動隊GHOST in the SHELL	攻殼機動隊GHOST in the SHELL	SCE	價格未定	ACT
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	どきどきポヤッチオ	緊張的波捷奧	KING RECORD	5800日圓	ACT
	ドラゴンボールGT (仮称)	龍珠GT (暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
	ARMORED CORE	ARMORED CORE	FROM SOFTWARE	5800日圓	SLG
97秋	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	AVG
97冬	戦闘国家-改-IMPROVED	戰鬥國家—改—IMPROVED	SCE	價格未定	SLG
97年	栄光のセントアンドリュース	光榮之神聖及新聞	小學館PRODUCTION	價格未定	SPT
	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BENPRESTO	6800日圓	SLG
	くるみミラクル	桃子奇蹟	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	メタルドレッド	METAL TREAD	BANDAI VISIAL	5800日圓	STG
	メックウォーリア2	MAKE WORRIER2	ACTIVISION JAPAN	價格未定	STG
	ツタンカーメンの遺言 (仮称)	傳説朦面人的遺言 (暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
	がんばれ!ケイビくん デパートが占領させちゃった~の巻	努力呀!!桀比 百貨公司被佔領之巻	TIME WANNER INTERACTIVE	價格未定	ACT
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISIAL	價格未定	ACT
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
	ザ・心理ゲーム2	THE心理遊戲2	VISIT	價格未定	ETC
	日本プロゴルフ協会監修ダブルイーグル	日本職業哥爾夫球協會監修DOUBLE EGALE	SUNSOFT	6800日圓	SPT
	ゼビウス3D/Gデラックスエディション	ZEBIUSU 3D/G DELUXE EDITION	NAMCO	價格未定	ETC
	名探偵スチールウッド (仮称)	名偵探STEEL WOOD (暫名)	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	テイルズ オブ デスティニー	命運的故事	NAMCO	價格未定	RPG
	ひとつやふたつ…いつつや怪談	一,二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	スパイダー (仮称)	SPIDER (暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	A.AVG
	ガンバレット (仮称)	GUN BLADE (暫名)	NAMCO	價格未定	STG
	ガメラ 2000	加米拉 2000	大映	價格未定	STG
	ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	兵蜂夢幻~不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUN SOFT	價格未定	SLG
	KING OF GAMES (仮称)	KING OF GAMES (暫名)	CLEF	價格未定	ETC
	あかずの間	不空房	VISIT	5800日圓	AVG
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO 4 CHAMP PLUS	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	聖痕のジョカ	聖痕的祖卡	TAKARA	5800日圓	RPG

發售日未定遊戲

新テーマパーク	新THEME PARK	EA VICTOR	價格未定	SLG
スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 1 [月の神殿]	洛克人超級歷險 1	CAPCOM	價格未定	AVG
スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 2 [死闘 ワイリーナンバーズ]	洛克人超級歷險2	CAPCOM	價格未定	AVG
スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 3 [最後の戦い!!]	洛克人超級歷險3	CAPCOM	價格未定	AVG
アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
未踏峰へ挑戦　アルプス編	向未登之峰挑戰 阿爾卑斯山編	NET YOU	價格未定	SPT
ロックマン　バトル&チェイス	ROCKMAN BATTLE&CHASE	CAPCOM	價格未定	ACT
アウトライブZERO (仮称)	OUTLIVE ZERO(暫名)	SUN SOFT	價格未定	ACT
アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	5800日圓	RPG
子育てクイズ　マイエンジェル	教子小測驗 MY ANGEL	NAMCO	價格未定	ETC
ウォーゴッズ	WARGOOZE	SOFTBANK	價格未定	FIG
MKトリロジー	MK三部曲	SOFTBANK	價格未定	ETC
エリア５１	AREA 51	SOFTBANK	價格未定	STG
ヘクセン	HAKUSEN	SOFTBANK	價格未定	ACT
ベトラム	BETORAMU	SOFTBANK	價格未定	ACT
ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	價格未定	STG
RAMA (仮称)	RAMA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	AVG
The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
ナノテックウォリアー	蘭洛狄戰士	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	RPG
JTCC全日本ツーリシグカー選手権	JTCC全日本房車選手權	BPS	5800日圓	RAC
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	價格未定	STG
マイホームドリーム	MY HOME DREAM	VICTOR SOFT	5800日圓	AVG
オーガリアン~亜人伝~(仮称)	亞人傳(暫名)	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
がんばれ森川君２号	加油森川君2號	SCE	價格未定	ETC
マジックカーペット	魔毯MAGIC CARPET	EA VICTOR	5800日圓	STG
ダカール`97	達喀爾'97	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	RAC
雷電 DX	雷電DX	SAVE開發	價格未定	STG
クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TONKINHOUSE	5800日圓	ETC
NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
ハエ男のスターツアー(仮称)	蒼蠅人的星際之旅(暫名)	PITTY	價格未定	ACT
甲子園　V (仮称)	甲子園 V(暫名)	魔法	價格未定	SPT
RAYMAN 2 (仮称)	RAYMAN2(暫名)	UBI SOFT	價格未定	ACT
ザウバー	沙奧巴	SQUARE	價格未定	RPG
ディレクター (仮称)	DIRECTOR(暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
ライアット　スターズ	RIEACT STARS	HECT	價格未定	SRPG
THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
LIPROS (仮称)	LIPROS(暫名)	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
RPGツクール 3	RPG製作室3	ASCII	價格未定	ETC
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
バーチャル　リモコン(ヘリポートI)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
FLY (仮称)	FLY(暫名)	MDB	價格未定	AVG
ARENA (仮称)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
ウルトラ万馬券	ULTRA萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
ハイパー3Dピンボール	HYPER 3D PINBALL	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	TAB
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800日圓	ACT
ブレスオブファイアIII	龍之戰士III	CAPCOM	價格未定	RPG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
VIPER (仮称)	VIPER(暫名)	GAGA COMM.	5800日圓	STG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
ワールドマツゴルフ	WORLD MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
JUMP KID (仮称)	JUMP KID(暫名)	NEW	價格未定	ACT
モンスターコレクション (仮称)	MOSTER COLLECTION(暫名)	TOKINHOUSE	價格未定	SLG
QUANTUM GATE~悪夢の序章	QUANTUMGATE~惡魔的序章	GAGA COMM.	5800日圓	AVG
メイン・ローター (仮称)	MING ROTOR	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	未定
初恋ばれんたいん	初戀情人節	FAMILY SOFT	5800日圓	AVG
銃夢 (仮称)	銃夢(暫名)	BANPRESTO	價格未定	A.RPG
NOEL 2	NOEL 2	PIONEER LDC	價格未定	ETC
MVPベースボール　`96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
シェラザード伝説 ザ・プレリュード (仮称)	西拉薩傳説	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENT.	價格未定	ACT

秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG

SATURN

97年1月發售遊戲

10日	スポット　ゴーズトゥハリウッド	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	SPT
	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	PONY CANYON	4980日圓	ACT
	ロードランナーエクストラ	ROAD RUNNER EXTRA	RANDORA	4800日圓	ACT
	ファンキー・ファンタジー	FUNKY FANTASY	吉本興業	5800日圓	S.RPG
14日	天外魔境外伝　第四の黙示録	天外魔境外傳第四默示錄	HUDSON	6800日圓	RPG
17日	Super Casino Special	Super casino special	COCONUTS JAPAN	5800日圓	TAB
	2TAX GOLD	2TAX GOLD	HUMAN	5000日圓	SPT
	天地無用!登校無用アニラジコレクション	天地無用!登校無用動畫、電台COLLECTION	XING	8800日圓	ETC
	心霊呪殺師太郎丸	心靈咒殺師太郎丸	時代華納INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	ロックマン8 メタルヒーローズ	洛克人８	CAPCOM	5800日圓	ACT
	ブラストウィンド	BLAST WING	TECMO SOFT	5800日圓	STG
	タイムギャル&忍者ハヤテ	TIME GIRL&忍者HAYATE	ECECTKO	5800日圓	ACT
24日	はいぱぁセキュリティズS	超級守衛S	PACK IN VIDEO	6800日圓	SLG
	ROOMATE~井上涼子~	ROOMATE~井上涼子~	DATAM POLYSTAR	5800日圓	PUZ
	デイトナUSAリCIRCUIT EDITION	DAYTONA USA CIRCUIT EDITION	SEGA	5800日圓	RAC
	ダイナマイト刑事	虎膽龍威	SEGA	5800日圓	ACT
	EVE burst error	EVE burst error	IMAGINEER	7800日圓	ETC
	トゥーム・レイダース	TOUM RADARS	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	アドヴァンスV.G.	ADVANCE V.G.	TGL	價格未定	FIG
31日	BUG TOO !!	BUG TOO !!	SEGA	5800日圓	ACT
	Fighting Illusion ~K-1 GRAND PRIX~翔	Fighting illusion	XING	5800日圓	FIG
	DIE HARD TRILOGY	虎膽龍威三部曲	FOX INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	三国志リターンズ	三國志RETURNS	光榮	6800日圓	SLG
	プラドルDISC データ編　レースクイーンG	偶像DISC DATA編 RACE QUEEN G	SADA SOFT	3800日圓	ETC
下旬	エリア５１	AREA 51	SOLFBANK	價格未定	STG
	シミュレーションズー	模擬動物園	SOFTBANK	5800日圓	SLG
1月	NHL　パワープレイ' ９６	NHL POWER PLAY'96	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	SPT
	ウルフファングSS 空牙2001	WOLFFANG SS 空牙２００１	XING	5800日圓	STG
	DIGITAL DANCE MIX~安室奈美恵	DIGITAL DANCE MIX~安室奈美惠	SEGA	2800日圓	ETC
	３Dベースボール	3D棒球	BMG VICTOR	5800日圓	SPT
	CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
	ハイパー3Dピンボール	超級3D波子機	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ETC
	SANKYO FEVER実機シミュレーションS	SANKYO FEVER實機模擬彈珠機S	TEL研究所	價格未定	ETC

97年2月發售遊戲

14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	蝙蝠俠不敗之謎	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	クレオパトラフォーチュン	CLEOPATRA FORTURN	TAITO	5800日圓	SLG
	サクラ大戦　花組通信	櫻大戰 花組通信	SEGA	4800日圓	ETC
	エレベーターアクションリターンズ	ELEVATOR ACTION RETURNS	BING	5800日圓	ACT
	天城紫苑	天城紫苑	CLIP HOUSE	6800日圓	AVG
21日	キューブバトラー	CUBE BATTLER	YANOMAN GAMES	5800日圓	ETC
	WWF IN YOUR HOUSE	職業摔角在你家	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION.JAPAN	5800日圓	ACT
28日	首都高バトル'97 土屋圭市&坂東正明	首都高賽車´９７	IMAGINEER	5800日圓	RAC
	ふしぎの国のアンジェリーク	不思議國之ANGELIQUE	光榮	價格未定	SLG
	ワイアラエの奇蹟EXTRA 36 HOLES	威亞拿之奇蹟 超級３６洞	D&E SOFT	6800日圓	SPT
	天地無用!魎皇鬼 連鎖必要	天地無用!魎皇鬼 連鎖必要	Pioneer LDC	價格未定	PUZ
	パネルティアストーリー~ケルンの大冒険~	懲罰故事~基倫之大冒險~	翔泳社	6200日圓	RPG
	NBA JAM エクストリーム	NBA JAM EXTREME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	SPACE JAM	SPACE JAM	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	新・海底軍艦~鋼鉄の孤独~	新・海底軍艦~鋼鐵之孤獨~	ASCII	6800日圓	SLG
上旬	だいな・あいらん	推磚島	GAMEART	6800日圓	PUZ
中旬	重装機兵レイノス2	重裝機兵LEYNOS 2	NCS	5900日圓	ACT
下旬	PRIMAL RAGE	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
	リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFT BANK	3800日圓	ACT
	機動戦士ガンダム外伝3裁かれる者	機動戰士達外傳３裁決者	BANDAI	4800日圓	ACT
	超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
2月	Mr.BONES	骨頭先生	SEGA	5800日圓	ACT
	蒼穹紅蓮隊	蒼穹紅蓮隊	EA VICTOR	5800日圓	STG
	DREAM SQUARE　雛形あきこ	DREAM SQUARE雛形明子	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SEGA AGES/FANTASY ZONE	SEGA	價格未定	SLG

SEGA AGES/ペンゴ・フリッキー・アップンダウン・ヘッドオン	SEGA AGES/四合一遊戲	SEGA	價格未定	ETC
ドゥーム	DOOM	SOFTBANK	5800日圓	ACT
実戦パチンコ必勝法！TWIN	實戰彈珠機必勝法！TWIN	SAMMY	5800日圓	ETC
NIGHTTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	NIGHTTRUTH VOICE SELECTION 話劇篇	SONNET	價格未定	ETC
ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	5800日圓	AVG
続ぐっすんおよよ	續 自殺仔	BENPRESTO	5800日圓	PUZ
未踏峰へ挑戦　ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
超時空要塞マクロス愛おぼえていますか	超時空要塞 可有記起愛	BANDAI VISION	6800日圓	ETC
ブラック　ドーン	黑色黎明	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
ZAP!SNOWBOARDING TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	5800日圓	SPT
コマンド＆コンカー	COMMAND& CONQUER	VIRGIN INTERACTIVE	6800日圓	SLG
逆鱗弾	逆鱗彈	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG

97年3月發售遊戲

7日	ヘンリーエクスプローラーズ	亨利探險家	KONAMI	5800日圓	STG
	オベリスクプロジェクト・オスカーを遂行せよ	OBELISK	BMG VICTOR	6800日圓	SLG
	ワームズ	WORMS	I'MAX	5800日圓	SLG
14日	優駿～クラシックロード～	優駿～CLASSIC ROAD～	VICTOR SOFT	5800日圓	SPT
28日	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	價格未定	STG
	ファーランドストーリー2（仮称）	Farland story 2（暫名）	TGL	價格未定	RPG
上旬	SKULL FANG空牙外伝	空牙外傳	DATA EAST	價格未定	STG
下旬	機動戦士Zガンダム前編（仮称）	機動戰士Z高達 前編（暫名）	BANDAI	6800日圓	ACT
	ブラドルDISC特別編コガャル大図鑑100	偶像DISC特別編 小女孩大圖鑑	Sada Soft	價格未定	ETC
	ボイスアイドルコレション～プールパーストーリー～	聲優COLLECTION～PROVER STORY～	DATAEAST	6800日圓	ETC
3月	モンスタースライダー	怪物騎士	DAT JAPAN	價格未定	SLG
	爆れつハンターR	爆烈HUNTER R	KING RECORD	5800日圓	RPG
	マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
	ときめきメモリアルSelection藤崎詩織	心跳回憶Selection藤崎詩織	KONAMI	價格未定	ETC
	ゲーム天国極楽パック	遊戲天國 極樂PACK	JALECO	7800日圓	STG
	卒業～クロスワールド～	卒業CROSS WORLD	小學館PRODUCTION	5800日圓	SLG
	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERR PIONEER	5800日圓	TAB
	DREAM SQUARE 山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
	GRANDREAD	GRANDREAD	BANPRESTO	價格未定	SLG
	忍者じゃじゃ丸くん鬼斬忍法帖	忍者查查丸 鬼斬忍法帖	JALECO	5800日圓	AVG
	神凰拳	神凰拳	SAURUSU	價格未定	FIG
	プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
	WARA² WARS 激闘！大軍団バトル	WARA² WARS激鬥！大軍團戰鬥	翔泳社	價格未定	SLG
	ウエルカムハウス	WELCOME HOUSE	IMAGINEER	5800日圓	AVG
	エイナスファンタジーストーリーズ	ANUSFANTASY STORIES	MEDIA WORKS	5800日圓	RPG
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	迷你四驅超級工廠	MEDIAQUEST	5800日圓	S.RAC
	太平洋の嵐２	太平洋之風暴２	IMAGINEER	價格未定	SLG
	クォヴァディス２	QUOVADIES2	GRAMS	6800日圓	SRPG
	フィッシング甲子園II	FISHING甲子園II	KING RECORDS	6800日圓	SPT

4月以後發售遊戲

4月7日	雀帝「バトルコスプレアヤー」	雀帝「戰鬥角色扮演」	毎日COMMUNICATIONS	6800日圓	TAB
4月下旬	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～（仮称）	毋意見無用～Anarchy in the NIPPON～（暫名）	MEDIA AMUSE	5800日圓	FIG
97年4月	麻雀青天井	麻雀青天井	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
5月9日	フリークトークファクトリー～マリの気ままなおしゃべり～	FREAK TALK FACTORY	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
97年7月	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
97年9月	ファンズフォルム	FANS FORUM	MMI Technology	5800日圓	AVG

97年發售預定遊戲

97年春	JリーグGO!GO!GOAL!（仮称）	日本職業足球聯賽GO!GO!GOAL!（暫名）	TECMO SOFT	價格未定	SOC
	ハークスアドベンチャー	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	RPG
	紫炎龍	紫炎龍	童	價格未定	STG
	アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	電腦天使SS	德間書店INTERMEDIA	5800日圓	SLG
	ヴォイスステーションPart 1	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	ドラゴンマスターシルク	DRAGON MASTER SILK	DATAM POLYSTAR	6800日圓	RPG
	ドラゴンハート	DRAGON HEART	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	フェイク ダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	エーベルージュ	EBEROUGE	TAKARA	價格未定	SLG
	英雄志願―Gal Act Heroism―	英雄志願―Gal Act Heroism―	MICRO CABIN	5800日圓	SLG
	リーサルエンフォーサーズ（仮称）	LEGUAL ENFORCES（暫名）	KONAMI	價格未定	STG
	ジーベクター	JIEBACOR	伊藤忠商事	價格未定	STG
	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	價格未定	SLG
	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	新世紀EVANGELION 2nd Impression	SEGA	價格未定	SLG
	スーパーパンコレクイション	射波波	CAPCOM	5800日圓	STG
	MAGIC:THE GATHERING	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ETC
	シルエット ミラージュ	SILHOUETTE MIRAGE	TREASURE	價格未定	ACT
	クロック（仮称）	CROC（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
	デザエモン	設計衛門	ATHENA	價格未定	ETC
	グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
	スレイヤーズ	魔劍美神	角川書店	價格未定	S.RPG
	魔法学園ルナ	魔法學園LUNAR	角川書店	價格未定	RPG
	ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	D-XHIRD	D-XHIRD	TAKARA	價格未定	RAC
	THE CROW:CITY OF ANGLES（仮称）	THE CROW:天使之鎮（暫名）	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ETC
	真説サムライスピリッツ～武士道烈伝	真説侍魂～武士道烈傳	SNK	價格未定	FIG
	メタルスラッグ	METAL SLUG	SNK	價格未定	ACT
	GAME WARE Vol.4	GAME WARE Vol.4	GENERAL ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
97年夏	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	レイヤーセクションII（仮称）	LAYERSECTION II（暫名）	MEDIAQUEST	價格未定	STG
	X-MEN VS ストリートファイター	X-MEN VS 街頭霸王	CAPCOM	價格未定	FIG
	幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
	タンク（仮称）	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	SLG
	スパイダー（仮称）	SPIDER（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
97年	メックウォーリア	MAKE WORRIER	ACTIVISION	價格未定	STG
	ぷりてぃ電波ジャック（仮称）	PREATY電波士兵（暫名）	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	RANSA-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
	Jリーグエキサイトステージ	J LEAGUE EXCITE STAGE	EPOCH社	價格未定	SPT
	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO4CHAMP DOOZY-J	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	モトクロス（仮称）	越野電單車賽（暫名）	SOFT VISION	價格未定	RAC
	エンジェル グラフィティ（仮称）	ANGEL GRAFFITI	SOFTVISION INTERNATIONAL	價格未定	ETC
	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	フォトジェニック	拍照高手	SUNSOFT	價格未定	ETC
	コットン２	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	ガーディアンフォース	GUARDIaN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG

發售日未定遊戲

スカイターゲット	SKY TARGET	SEGA	價格未定	STG
マンクスTT	MANKS TT	SEGA	價格未定	RAC
新テーマパーク	新THEME PARK	EA VICTOR	價格未定	SLG
スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 1［月の神殿］	洛克人超級歷險１	CAPCOM	價格未定	AVG
スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 2［究極ワイリーナンバーズ］	洛克人超級歷險2	CAPCOM	價格未定	AVG
スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 3［最後の戦い!!］	洛克人超級歷險3	CAPCOM	價格未定	AVG
BLAM!マシーンヘッド	BLAM!MACHINE HEAD	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ACT
アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
レクイエム（仮称）	安靈曲（暫名）	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
怪盗セイント・テール	怪盜SAINT TAIL	TOMY	6800日圓	AVG
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
ラストブロンクス/東京番外地	東京番外地	SEGA	價格未定	FIG
バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-	無限生機	MEDIAQUEST	5800日圓	ETC
センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
汽船海賊（仮称）	汔船海盜（暫名）	NEIGHBOUR COMPANY	價格未定	RPG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
卒業S（仮称）	卒業S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
ドラゴンナイト（仮称）	龍騎士（暫名）	ELF	價格未定	RPG
大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
同級生２	同級生２	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
神罰　人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
わくわく７	WAKUWAKU7	SUNSOFT	價格未定	FIG
RAYMAN2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ETC
銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング エンジェル	銀河公主傳説 3電光天使	HUDSON	價格未定	AVG
開運 なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
MARICA～真実の世界	MARICA真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	6800日圓	PUZ
ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SUPER 301 S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRAG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
V.R.麻雀（仮称）	V.R.麻雀（暫名）	日本物產	價格未定	ETC
ダービースタリオン・サターン（仮称）	打吡大賽馬・SATURN（暫名）	ASCII	價格未定	ETC

現代大戦略STRIKES (仮称)	現代大戰略STRIKES(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪 (仮称)	怪物之王黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター (仮称)	彈珠戰士(暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
モンスターメーカー~ホーリータカー~ (仮称)	MONSTER MAKER~HOLY DAGGER(暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
X-JAPAN 2 (仮称)	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
ダンジョン・マスター (仮称)	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
ハート オブ ダークネス	暗黑之心	SEGA	6800日圓	AVG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	價格未定	FIG
サイバーボッツ	CYBERBOT	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
東京SHADOW	東京SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
テラクレスタ3D (仮称)	TERA CURESTA 3D	日本物產	價格未定	STG
下級生	下級生	ELF	價格未定	SLG
ぷるるん! シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900日圓	PUZ
ソニック ザ ファイターズ	SONIC THE FIGHTERS	SEGA	價格未定	FIG
MVPベースボール `96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
My dream~オンエアが待てなくて~ (仮称)	My dream~正等待廣播(暫名)	日本CREATE	價格未定	SLG
スタートリング.オデッセイ 1 ブルーボリューション	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
東京立身出世伝	東京立身出世傳	NAXAT	5800日圓	AVG
真髄・碁仙人 (仮称)	真髓・圍棋仙人(暫名)	J.WING	價格未定	TAB
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
ルナエターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店	價格未定	RPG
ときめきミュージックCD2 (仮称)	心跳回憶MUSIC CD 2(暫名)	KONAMI	價格未定	ETC

超級任天堂

1月發售遊戲

15日	忍たま乱太郎3	忍者亂太郎3	CULTURE BRAIN	6980日圓	ACT
	アルカノイドDoh It Again	ALKANOID Doh It Again	TAITO	4980日圓	ETC
17日	BUSHI青龍伝~二人の勇者~	BUSHI青龍傳~二人之勇者~	T&E SOFT	7980日圓	RPG
中旬	プロ野球スター	職業棒球名星	CULTURE BRAIN	6800日圓	SPT
下旬	ガンプル	賭搏	ASCII	8000日圓	TAB
	ミランドラ	MIRANDORA	ASCII	7800日圓	RPG
	ピキ~ニャ	PIKINYA	ASCII	6800日圓	TAB
1月	ウルトラ麻雀 [兵]	超級麻雀〔兵〕	CULTURE BRAIN	6980日圓	TAB

2月以後發售遊戲

2月下旬	糸井重里のベス釣りNo.1 (仮称)	糸井重里之基本釣魚方法No.1(暫名)	任天堂	6800日圓	SPT
	Parlor! Mini5 パチンコ実機シミュレーション	Parlor! Mini5彈珠機實機模擬	日本TELENET	4900日圓	SLG
3月中旬	パチスロ完全攻略~ユニバーサル新台入荷 VOL.1	彈珠機完全攻略~世界新出場機種 VOL.1	日本SISCOM	價格未定	SPT
3月下旬	プロ野球熱闘パズルスタジアム	熱鬥棒球PUZZLE	COCONUTS JAPAN	6800日圓	PUZ
	同級生2	同級生2	BANPRESTO	7980日圓	AVG
3月	ダークロウ	DARK LORD	ASCII	8000日圓	RPG

97年發售預定遊戲

97年春	ふね太郎	船太郎	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
97年	ああっ女神さまっ (仮称)	我的女神(暫名)	KSS	10800日圓	AVG

發售日未定遊戲

ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
リングにかけろ	飛越擂台	NCS	11800日圓	SPT
スーパーファミリーゲレンデ	超級FAMILY滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT
SUPERテトリス2+BOMBLISS	SUPER俄羅斯方塊2+BOMBLISS	BANDAI	3780日圓	PUZ

新GAME時間表

NEO・GEO

1月發售遊戲

21日	ティンクルスタースプライツ	閃星閃亮(CD-ROM)	ADK	6800日圓	STG

97年發售預定遊戲

春季	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真説侍魂 武士道烈傳(CD-ROM)	SNK	價格未定	RPG
97年	QP	QP(匣帶)	SUCCESS	價格未定	PUZ

發售日未定遊戲

BREAKERS	破壞者(匣帶)	PISKO	價格未定	FIG
BREAKERS	破壞者(CD-ROM)	PISKO	價格未定	FIG
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REALBOUT餓狼傳説SPECIAL(匣帶)	SNK	價格未定	FIG
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REALBOUT餓狼傳説SPECIAL(CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG
NEO Mr.DO!	NEO Mr.DO!(CD-ROM)	PISKO	價格未定	ACT
NEO Mr.DO!	NEO Mr.DO!(匣帶)	PISKO	價格未定	ACT
風雲スーパータックバトル	風雲SUPERTAG BATTLE(CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG
得点王4	得點王4(CD-ROM)	SNK	價格未定	SOC

PC-FX

97年1月發售遊戲

20日	バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	BOUNDARY GATE皇國之女兒	NEC HE	8800日圓	RPG

97年2月發售遊戲

28日	アニメフリークVol.4	動畫現像Vol.4	NEC HE	價格未定	ETC

97年3月發售遊戲

28日	LAST IMPERIAL PRINCE	帝國最後王子	NEC HE	價格未定	RPG

97年發售預定遊戲

97年春	続・初恋物語 修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG

發售日未定遊戲

ドラゴンナイト4	龍騎士4	NEC AVENUE	8800日圓	SLG
ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT
惑星攻撃隊リトルキャッツ (仮称)	惑星攻擊隊LITTLE CATS(暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
スパークリングフェザー	霹靂賽艇	NEC HE	價格未定	SPT
超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	7800日圓	STG
卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
ペブルビーチ波濤 (仮称)	波濤哥爾夫球(暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
MASTERS遥かなるオーガスタ3 (仮称)	MASTER哥爾夫球3(暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
負けるな魔剣道Z	不要輸魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
みにまむなのにっく	變成最少(暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
となりのプリンセス ロルフィー	鄰家的公主 羅露菲	NEC HE	價格未定	RPG

N64

97年2月發售遊戲

28日	実況パワフルプロ野球4	實況POWER FULL職業棒球4	KONAMI	9800日圓	SPT
2月	本格4人打ちThe麻雀64	真正4人打The麻雀64	VIDEOSYSTEM	9800日圓	TAB
	Jリーグダイナマイトサッカー64	日本職業DYNAMITE足球64	IMAGINEER	9980日圓	SOC

3月以後發售遊戲

3月下旬	スターウォーズ~シャドウ ズオ ブ ジエンパイア~	星球大戰~帝國之影~	任天堂	9800日圓	ACT
	ブラスト・ドーザー	BLAST DOZER	任天堂	9800日圓	ACT
3月	ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	9800日圓	ACT
	デュロック	DUEL LOCK	ACCLAIM JAPAN	9800日圓	STG
	ワイルドチョッパーズ	WILD CHOPPERS	SETA	9800日圓	STG
	レブ・リミット	LAP LIMIT	SETA	9800日圓	RAC
	ドラえもん のび太と3つの精霊石	叮噹 大雄與3顆精靈石	EPOCH社	9800日圓	ACT
	スターフォックス64	STAR FOX 64	任天堂	9800日圓	STG
4月	雷のごとく~超高速囲碁~	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB
5月下旬	64大相撲（仮称）	64大相撲（暫名）	BOTTOM UP	價格未定	SPT
5月	SONIC WINGS ASSAULT	SNIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	9800日圓	STG
	森田将棋64（仮称）	森田將棋64（暫名）	SETA	9800日圓	TAB
6月	マルチレーシングチャンピオンシップ	MULTI RACING CHAMPIONSHIP	IMAGINEER	9980日圓	RAC
11月	カメレオン・ツイスト	扭扭變色龍	日本SYSTEM SUPPLY	9800日圓	ACT
-	キャバリーバトル3000	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	9800日圓	SPT

97年發售預定遊戲

97年春	がんばれゴエモン5~ネオ桃山幕府のおどり~	伍佑衛門5	KONAMI	9800日圓	ACT
	ヘクセン	HEKUSEN	GAME BANK	9800日圓	ACT
	プロ麻雀　極64	職業麻雀 極64	ATHENA	9800日圓	TAB
	ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
	麻雀64	麻雀64	光榮	價格未定	TAB
	麻雀（仮称）	麻雀（暫名）	IMAGINEER	價格未定	TAB
	ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ	去吧！！麻煩製造者們	ENIX	9800日圓	ACT
97年夏	3D格闘（仮称）	3D格鬥（暫名）	IMAGINEER	價格未定	FIG
	魔法聖紀エルテイル（仮称）	魔法聖紀EL TILL（暫名）	IMAGINEER	9980日圓	RPG
	リーズン（仮称）	理由（暫名）	IMAGINEER	價格未定	TAB
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION（仮称）	超時空要塞MACROSS（暫名）	TOMY	價格未定	SLG
97年秋	シムシティ2000（仮称）	SIM CITY 2000（暫名）	IMAGINEER	價格未定	SLG
97年	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人精神	BANPRESTO	價格未定	FIG
	デュアルヒーローズ	DUAL HEROS	HUDSON	價格未定	FIG

98年發售預定遊戲

98年春	ジャングル大帝	森林大帝	任天堂	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

ゴールデンアイ007	黃金眼007	任天堂	9800日圓	ACT
ボディ　ハーベスト（仮称）	BODE HARVEST（暫名）	任天堂	9800日圓	ETC
カービィのエアライド（仮称）	卡比的AIRLIGHT（暫名）	任天堂	9800日圓	SPT
バキーブキー（仮称）	BAKIBUKI（暫名）	任天堂	9800日圓	SPT
クライマー（仮称）	CLIMBER（暫名）	任天堂	9800日圓	SPT
ゴルフ（仮称）	哥爾夫球（暫名）	任天堂	9800日圓	SPT
F-ZERO 64	F-ZERO 64	任天堂	9800日圓	SPT
ヨッシーアイランド64	勇士恐龍冒險島64	任天堂	9800日圓	ACT
テトリスフィアー（仮称）	俄羅斯方塊FEAR（暫名）	任天堂	9800日圓	ACT
クオンパ	Cu-On-Pa	D&E SOFT	價格未定	PUZ
金田一の少年事件簿（仮称）	金田一之少年事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
ボンバーマン64（仮称）	炸彈人64（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
スーパーパワーリーグ64（仮称）	超級棒球聯賽64（暫名）	HUDSON	價格未定	SPT
実況ゴルフトーナメント97（仮称）	實況哥爾夫球錦標賽97（暫名）	KONAMI	價格未定	SPT
ヒューマングランプリ（仮称）	HUMAN GRAND PRIX（暫名）	HUMAN	價格未定	RAC
Jリーグ LIVE 64	日本職業足聯賽LIVE 64	EA VICTOR	價格未定	SPT
ゼルダの伝説64（仮称）	煞爾達傳說64（暫名）（64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
MOTHER 3（仮称）	MOTHER 3（暫名）（64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG

ACT Lab.聖誕獻禮

PSYCHOPAD JR.縱橫無敵

有獎遊戲



出招快而準，係玩格鬥遊戲嘅基本要訣。「PSYCHOPAD JR.」手掣內置出招程序記憶功能，可以同時儲存4組不同出招程序，中央十字掣選擇出招快夾準，對手仲邊度走得甩？圓形方向掣連玩射擊遊戲都一樣NO PROBLEM！

聖誕係打機好季節，ACT Lab.趁這大好時機，自《遊戲誌》第39號開始，一連三期每期送出SATURN版「PSYCHOPAD JR.」手掣10個。大家只要答對下列問題，填妥個人資料，把參加表格貼於信封底，寄來《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓），就有機會得到。

獎額：每期十名

各獲SATURN版「PSYCHOPAD JR.」手掣一個

截止日期：一九九七年一月二十四日 *（以郵戳為準）*

公布日期：一九九七年一月三十一日

（第42號《遊戲誌》）

PSYCHOPAD JD.縱橫無敵有獎遊戲

參加表格

請問在「PSYCHOPAD JR.」正中間的那個十字掣有甚麼用？

（請選出適當答案）

- ☐ A. 快速選擇出招程序
- ☐ B. 多個十字掣方便不同人士需要
- ☐ C. 令手掣更美觀

除了「PSYCHOPAD JR.」外，以下哪些產品也是 ACT Lab. 的產品？

- ☐ A. PSYCHOPAD K.O.
- ☐ B. GUNZ
- ☐ C. 以上兩種皆是

姓名： ______________________

年齡： ______________ *性別：* __________

身份證／出世紙／護照號碼： ______________

地址： ______________________

______________ *聯絡電話：* ______________



預你唔睇編者話

一啖砂糖一啖×的米奇話——

我們的想法沒有錯，《新世紀EVA》真不應該正式在香港播映或出錄影帶，正如米奇有位朋友所說：「咪俾我講中，話唔定仲衰過翻版。」想不到「好嘅唔靈醜嘅靈」。一向有第一時間買雷射影碟版《EVA》的米奇最初見到正版VCD版《EVA》只售68元，而且有粵語配音，都應該捧捧場，買張第十九、二十話來看看效果。誰知故事開始了不到兩分鐘——「點解唔俾我親手殺死隻使徒」——OH MY GOOD！點解唔俾我親手殺死個翻譯！原文應該是「爸爸是知道的——他想借我的手來殺死冬二啊！」180度的相反意義！

畫質比VHS還要差，這是最明顯比翻版還要差的地方；配音差，惡性循環，無藥可救也無可奈何。不過香港不是沒有配音和翻譯都好的動畫的，《歲月的童話》令人印象猶新、《女神》也不俗，《媽媽4》和《橙路劇場版》都是電視的代表作。

米奇覺得，要在一片翻版風中令人們購買原裝貨，除了檢舉之外，原裝貨一定要有比翻版優勝的地方，現在價錢上已做到了，為何卻死在畫質、翻譯和配音之上。

剛知道《EVA》的電視版權將落在有線手上，米奇每期都有寄書給他們的，現在就借這個機會呼籲一下：「《EVA》出咗三本劇本㗎，而家大丸仲有得賣，富士見書房出版，980日圓咋，好足料㗎，買套對住嚟譯啦；背景對白喺影碟附送嗰張解說紙有晒，你冇我影晒俾你吖，無謂整啲×嚟俾我寫，我都想讚下人㗎。」

最後，提醒一下想買《新世紀EVA ADDITION》CD的朋友：如果你懂日文的話，當中的廣播劇一定會令你笑到反枱；如果你想聽正式故事的話，你一定會想「MEET」爛隻碟；如果你「頂唔順」交響樂的話，別買，因為碟中有三十分鐘片中曾出過的交響樂，包括貝多芬第九交響樂，當然附送《快樂頌》(前譯《歡喜之歌》)全文了；如果你想儲齊全套《FLY ME TO THE MOON》的話，「焗住買」。

省掉了一筆買帶錢的J.J話——

◆平安夜當晚，總算在西灣河的一所教堂中參加了子夜彌撒。雖然在下並非教友，但因為中小學時代都是於天主教學校度過，所以每年都會用這種時間來回味一下……

◆非常幸運地，在下數天前終於得以看到其中一集亞記版的《魔法騎士》，但這原來是不幸的開始……OP畫面有所刪剪倒可以接受，但全片的畫質明顯地偏低，簡直可比美正牌EVA VCD！配音方面亦相當「出色」，除了配獅堂光的那位較像樣之外，阿海和阿風的配音員都似乎經驗未夠，而她們的聲線亦似乎不太適合配這年齡的女孩子……不過算數吧，反正我可以看家中那套LD版，繼續聽笠原弘子版的鳳凰寺風，亞記是否有心想提高收視又不關我的事……

◆聖誕期間多謝幾位讀者送給在下的聖誕卡和鼓勵的說話，希望今年可以繼續製作更多精采的攻略吧。

頭頂有個圈嘅ARES話——

本來，以《遊戲誌》現在的工作量及製作時間比重來說，公眾假期對《遊戲誌》編輯來說是完全沒有意義的，不過聖誕節對於ARES來說實在太意義重大了，因為死黨們每年也會在24號到巴別二玲家姐的元朗老巢聚會，加上今年25號更會全家族總員到舅舅的家聚會，為了不因只顧工作而變成沒有朋友、沒有家人，於是ARES便拼死放了24、25日這兩天假，實行親親家人、朋友。老實講，我唔係少爺仔，我出嚟做嘢係為咗賺錢養家，攪到有錢無家人時做人有咩生存價值，所以某情度上ARES很喜歡美國佬嗰套原則——「努力工作，但以家庭為重」。相反來說，日本人那工兵般一套便絕不喜歡，為工作搞到同家人無溝通，在家中的位置形同食客，所以近年這一套的惡性循環便出現，不少中年男士在家中被稱為「大件的垃圾」，在家裏形同透明人，結果一生勞碌換來隻影形單，當中更有妻子提出離婚，子女實行獨立離開家庭，只留下這些可憐人孤獨終老的個案。因此，ARES寧願放完假實行死鬥趕稿也要爭取這點點的私人時間，至於在聖誕節後，ARES亦明顯發覺老媽子開心咗，鬼咩！我幾耐無同佢去街同喺屋企陪佢呀！！

不吐不快嘅PUYU神話——

MERRY CHRISTMAS AND HAPPY NEW YEAR！

各位在假期玩得開心嗎？希望不會太差吧。

從坊間雜誌上聞得《續・星之金貨》劇情，嘩！NORIKO又俾人強姦，眼又盲埋……簡直係級超煽情大悲劇，實在係太離譜啦！個編劇就好似一巴掌一巴掌咁摑落啲觀眾度，「唔喊呀？整多巴吖。仲未喊？再嚟多巴！嘿嘿！喊喇啩？」

計我話不如講NORIKO一次過仲七、八個大漢輪姦，然後再用刀劃花佢塊面，之後再……咪仲煽情！唉……

回應上期米奇的話題——「多啦A夢」……筆者想，構思哩個名嘅人就真係發緊「春秋大夢」！你估啲讀者係白痴咩？若照其推論，友坂理惠咪要叫做「吐麼撒卡利A」，內田友紀咪要叫做「U鷄打U奇」？希望三色台唔好跟佢一齊癲啦。

上述事件不禁令筆者想起上年在「7仔」中所見到嘅奇景，就係有一隻新味道嘅軟雪糕名——「加倍思路」，其實即係「CAPPUCCINO」。有個小朋友問：「乜《龍珠》有出軟雪糕咩？」

真係Good die no die many man die doesn't see you die……(主編按：請直譯……)

仲有，就係多謝一下各位嘅聖誕卡，真係估唔到你哋會對我咁好……感激！

ZZZZZZ中的赤目黑龍——

算起上來，黑龍也是一個《EVA》的愛好者，不過，近來所推出的「正版VCD」看來是相當的「不濟」，因依買了的同好者之言，這作品(只是指正版VCD)的製作質素實在令人驚奇(其實應說是差得出奇)，依黑龍所見，其實以前所推出的「老翻」質素實在太好了，畫面清晰，有字幕，大家可以欣賞原裝的配音，不用忍受一直以來也非常令人失望的「土產低質素配音」(不過土產也有精采作品的，只是這片的差而已)。

聖誕節本來應是一個普天同慶的日子，不過對黑龍而言卻是一個非常孤清的節日，當然，冇女人又冇錢，真是邊度都唔駛去，唯有回公司開工，真是開工大吉，一本萬利，唉……有邊個可以明白黑龍的心情呢？結果，廿多年來的聖誕也是同一過法——「悶」！

人衰不知是否會做任何事也不順利的，近來家中發生了不少事情，自己也發生了不少事情，黑龍的心情其實一直也非常差，不過，為了工作也要頂硬上，哈！哈！哈！「人生不如意事十常八九……」，唉……話雖如此，心情差終歸也是心情差，WELL……工作……工作……工作……ZZZZZZZZZ…………

這個聖誕不太冷的福田君話——

想不到今年竟然可以收到兩封非公事的聖誕卡，真高興，實在衷心感激各位的支持。

原本早已在24日那天寫了今期的編者話，不過因為有其他想寫的事，所以還是重新再寫吧。昨天在專賣VCD的鋪頭發現了安室奈美惠的《1ST ANNIVERSARY CONCERT》正版VCD，毫不猶疑便付錢買了。這隻VCD的質素比起想像中好，而演唱會則不用說吧，不看一定是你的損失，其實如果AVEX TRAX肯出LD版的話，我早就買了回家喇～(我可不想以四百多元買一盒錄影帶呢！)。另外有一點想說的，就是看到某些雜誌的作者(或編輯)，竟然經常莫明其妙地亂寫一些消息(例如日本樂壇的新聞)，看過後不禁失笑。雖然我絕對相信「無人會知道所有的事」，不過若以嘩眾取寵的手法來誤導其他人，就絕對是一件要不得的可恥事情。

由於今期無位，所以下期先至推介新碟；以下幾隻是福田認為值得購買、在這半年內推出的㊣ALBUM(排名不分先後)：冰室京介《MISSING PIECE》、PUFFY《AMIYUMI》、安室奈美惠《SWEET 19 BLUES》、相川七瀨《RED》、久保田利伸《LA LA LA LOVE THANG》、SPITZ《INDIGO地平線》、HITOMI《BY MYSELF》等。

P.S.相川七瀨1月29日有新細碟推出、SPITZ新細碟1月22日推出

孤城城主於聖誕後話——



終於過了一個令人傷感的耶誕了，余很開心能夠將工作及休息麻醉到自己，亦都慶幸有數位朋友相伴，令到這一個耶誕添了一分樂趣，而且還不少得讀者們的聖誕卡啦！萬二分THANKS！

由於今次趕着稿，余眼看現在大家都忙得要命，不過這還是值得的，因為咱們有着一個相同的目標，盡量為大家製作出一些高水準的攻略介紹；有時說真的……真的有一點兒想放棄的念頭，但每當余一想起了自己希望達到的理想的時候，就會不其然的精神起來，再次迎接長途且艱辛的挑戰，余是不會輸的……絕不會！

現在還有一些稿未起，暫時為到這裏，最後為大家刊出《女神異聞錄》的其中一隻PERSONA，希望大家喜歡！

魔城城主致

山寺良牙致各位讀者的話——

1. 雖然是遲了一些，但本人仍需要向各位支持《遊戲誌》的讀者們說聲「九七年新年快樂！」

2. 話時話，不知為何被其他編輯們批評得極之差勁的兩隻遊戲《亂馬1/2格鬥復興》及《真愛物語TRUE LOVE STORY》，本人會玩得津津樂道，經常利用趕完稿後的時間來玩這兩個遊戲，不知本人是否一位怪人，經常玩些古怪另類的遊戲。

3. 一九九六年十二月下旬，是極之繁忙的十日，除了二十日要負責輔祭會會長哥哥的婚禮外，在二十五日的零時零分、早上九時及十時三十分，更有連續三台的彌撒，認真辛苦，接着還有一份總共要寫十頁紙的《SHINING THE HOLY ARK》，呀……我該怎樣做！天主啊，請救救我這個罪人吧！

4. 一九九六年十二月尾，本人期待已久的遊戲《M～告訴你～》終於發售，雖然負責配音的幾位聲優是新人，但也配得非常好，本人也玩得非常開心。如果將來有機會的話，本人也希望能能夠到日本去讀「聲優TALENT科」，能夠在日本發展，但本人想也不可能的了。

5. 本人自問在這麼長的「玩電玩歷史」內(實際上也不足十年)，完完全全未試過玩這麼「麻煩」的GAME，那就是《SHINING THE HOLY ARK》，她竟然幾乎用盡本人兩個星期內的寫稿時間，險些便交不到其他的稿件。你這個《SHINING THE HOLY ARK》，我會永世記住這個仇，本人無論如何也一定要「打爆」你！

日本聲優——山寺宏一

少年阿三真實告白第二話——

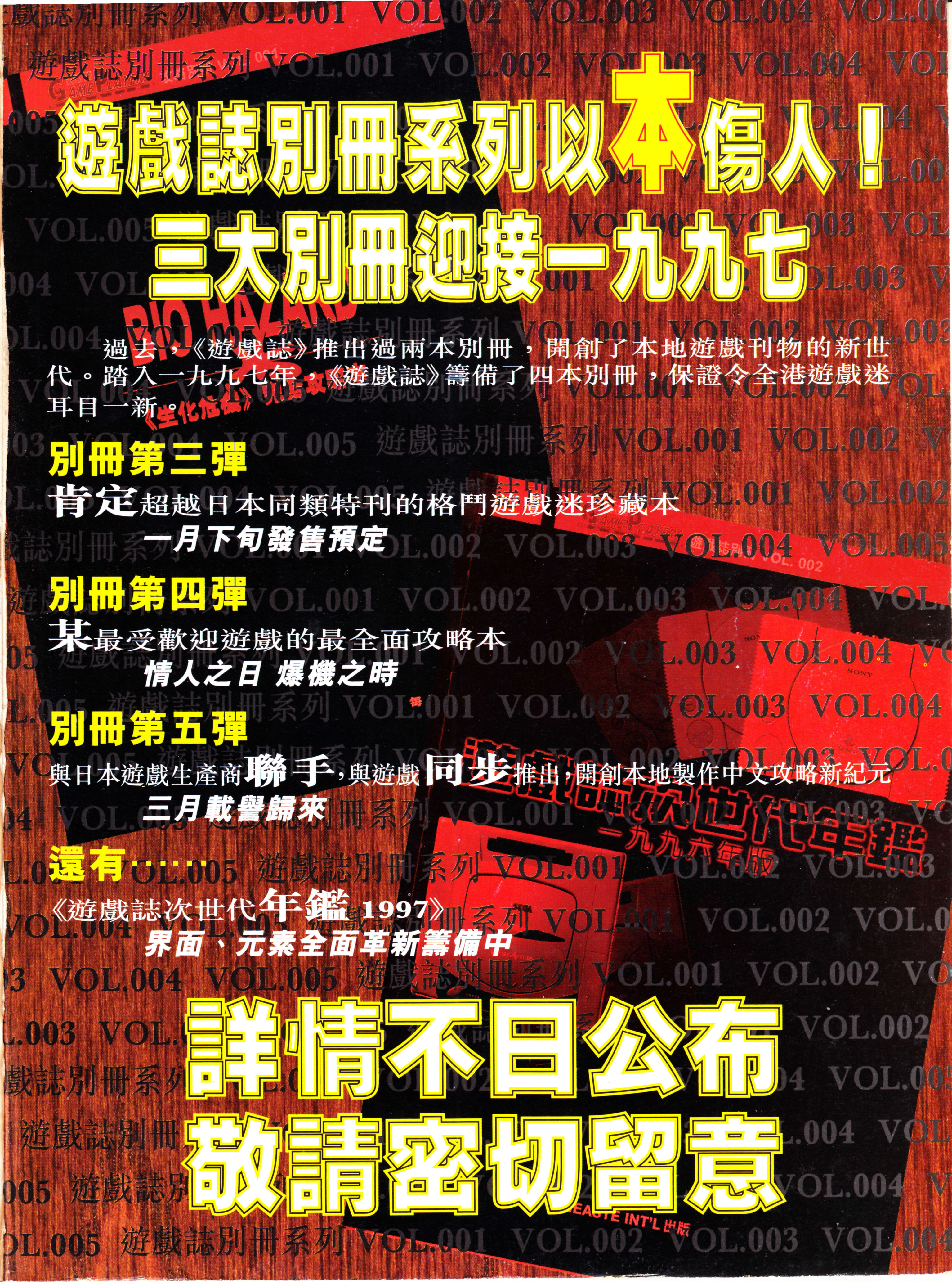
以下是小弟聖誕節的三天豐富行程

【12月24日】：FIGHTERS MEGAMIX，聖誕大餐，報佳音，MR.FRIENDLY聖誕禮物，天水圍，交換禮物，CHRISTMAS NiGHTS，VICTORY GOAL WORLDWIDE EDITION……

【12月25日】：UNO，蛋撻，VICTORY GOAL WORLDWIDE EDITION，RISK(WAR GAME)，V-GOAL 96，時速120KM，遲到，晚餐，食神，偶遇……

【12月26日】：11:00 A.M.，崇光百貨，世貿中心NAMCO WONDER PARK，「浪客劍心」97月曆，大丸DAIMARU，熊太郎，黃巴士，創世紀，新大華VIRTUAL-ZONE……

WELCOME TO 1997，HAPPY NEW YEAR！！！


遊戲誌別冊系列以本傷人！
三大別冊迎接一九九七
過去，《遊戲誌》推出過兩本別冊，開創了本地遊戲刊物的新世代。踏入一九九七年，《遊戲誌》籌備了四本別冊，保證令全港遊戲迷耳目一新。
別冊第三彈
肯定超越日本同類特刊的格鬥遊戲迷珍藏本
一月下旬發售預定
別冊第四彈
某最受歡迎遊戲的最全面攻略本
情人之日 爆機之時
別冊第五彈
與日本遊戲生產商聯手，與遊戲同步推出，開創本地製作中文攻略新紀元
三月載譽歸來
還有……
《遊戲誌次世代年鑑 1997》
界面、元素全面革新籌備中
詳情不日公布
敬請密切留意



PlayStation™



新GAMES火熱到港！

原廠保養
$1,480

PlayStation自12月到港以來，人人為之雀躍。有見及此，一系列全新勁爆的PlayStation遊戲軟件於97年1月陸續抵港，必定再度掀起一番搶購熱潮，如餓狼傳説、牌神、Ray Storm、Final Fantasy VII & Ray Tracers等等，歡迎各位超級機迷前來各特約分銷商或銅鑼灣皇室堡的PlayStation™ Pro Shop參觀選購。此外，更多至新至激的遊戲軟件還會陸續登場，請密切留意我們最新的消息，萬勿錯過PlayStation的新動態。

已推出之勁爆軟件：

軟件名稱		
PUYO PUYO 2 (啫喱方塊)	CHORO Q (Q版賽車)	NANATSU NO HIKAN (七秘館)
RAGE RACER (賽車)	CRASH BANDICOOT (古惑狼)	WINNING POST 2 PROGRAM '96 (光榮賽馬)
TOSHINDEN 2 Plus (鬥神傳2+)	WILD ARMS (角式冒險遊戲)	GOTHA II (天空之騎士)
BOXER'S ROAD (拳擊)	SOUL EDGE (3D格鬥)	SUIKODEN TENMEI NO CHIKAI (水滸傳)
TOUKON RETSUDEN (鬥雲烈傳)	TOUKON RETSUDEN 2 (鬥雲烈傳2)	TOSHIDEN 3 (鬥神傳3)
TOBAL NO.1 (3D格鬥)	AIR MANAGEMENT '96 (航空公司管理)	SANGOKUSHI IV (三國志IV中英文版)
DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22 (龍珠Z)	SANGOKUSHI EIKETUDEN (三國志英傑傳)	

＊中文名稱祇作參考之用。

更多勁爆遊戲將陸續抵港



Get the REAL STUFF at a "PlayStation™ Authorized Dealer" near you!!

Authorized Dealers： A&A Audio & Video Centre - 太古廣場三期 ● 百老滙攝影器材有限公司 - 太古城太古中心二期 ● 中原電器行有限公司 - 銅鑼灣皇室堡 / 尖沙咀海洋中心 / 銅鑼灣時代廣場 / 長沙灣西九龍中心 ● 豐澤電器 - 紅磡黃埔花園 / 銅鑼灣時代廣場 / 沙田新城市廣場 / 金鐘海富中心 / 旺角惠豐中心 ● 崇光百貨有限公司 - 銅鑼灣 ● 泰林無線電行有限公司 - 銅鑼灣時代廣場 ● 玩具反斗城亞洲有限公司 - 尖沙咀海運大廈 / 沙田新城市廣場第三期 / 銅鑼灣皇室堡 / 荃灣 荃灣廣場 ● 環宇影音中心 - 太古廣場 ● 八佰伴最好電器(香港)有限公司 - 馬鞍山廣場三樓 / 屯門市廣場二樓 / 紅磡黃埔花園 / 澳門分店

Authorized Dealers (Game Shops)： 恆港貿易公司 - 英皇道萬利商場 ● 嘉宏電子公司 - 銅鑼灣中心商場 ● 環球遊戲專門店 - 灣仔188商場 ● 威龍有限公司 - 牛頭角淘大商場 ● 恆昌電腦公司 - 太子道龍珠商場 ● 多媒體發展公司 - 旺角好景商場 ● 星星電子公司 - 深水埗黃金商場 ● 遊戲時代 - 葵涌廣場 ● 銀星玩具店 - 大圍金禧商場 ● 熱線電子公司 - 大埔翠屏花園 ● 智多寶 - 粉嶺中心二期 ● 新大河電子公司 - 元朗合益商場 ● 龍珠家庭遊戲 - 屯門華都商場

Authorized Distributor：
Media Source International Limited
訊 源 國 際 有 限 公 司
Tel : 2310 8891 Fax : 2786 1011



PlayStation™ Pro Shop
香港銅鑼灣皇室堡10字樓16號舖
電話：2504 3133 傳真：2576 5215
網址：http://www.sonyhk.com.hk

Sony Computer Entertainment Inc.

SONY

